EDITURA ARTES

IOANA IULIA OLARU

TENDINȚE ȘI APLICAȚII ALE OP ART-ULUI

Scanned with OKEN Scanner

IOANA-IULIA OLARU

TENDINȚE ȘI APLICAȚII ALE OP ART-ULUI

Prefață Prof. dr. Maria Urmă

Editura Artes
Iași, 2016

Scanned with OKEN Scanner

Scanned with OKEN Scanner

Colegiul științific: prof. univ. dr. Jenö Bartos, prof. univ. dr. Petru Bejan, prof. univ. dr. Matei Bejenaru, prof. univ. dr. Valentin Sava, prof. univ. dr. Tereza Sinigalia, prof. univ. dr. Maria Urmă, prof. univ. dr. D. N. Zaharia

COLECŢIA ESENŢIAL-ARTE VIZUALE este coordonată de Cristian Nae

Coperta: *Compoziție Op*, Ioana Olaru
Tehnodactare: Lavinia German

Descrierea CIP a Bibliotecii Naţionale a României
OLARU, IOANA-IULIA
Tendințe și aplicații ale Op Art-ului / Olaru Ioana-Iulia. - Iaşi : Artes, 2016
Bibliogr.
ISBN 978-606-547-305-8

CUPRINS

PREFAȚĂ 5
INTRODUCERE 9
I. FENOMENUL OP ART 11
A. CARACTERISTICI GENERALE ALE OP ART-ULUI 11
B. IZVOARELE ARTEI OP 13
1. Istoricul mișcării 13
2. Precursori și influențe 15
a) Geometrizarea 15
b) Abstractizarea 16
c) Modularitatea 19
d) Problema iluziilor optice 21
e) Sugerarea mişcării în artă 27
f) Contribuția Școlii Bauhaus 31
C. GRAMATICA LIMBAJULUI VIZUAL AL OP ART-ULUI 33
1.Morfologia imaginii Op 34
a) Punctul 34
b) Linia 37
c) Forma 39
d) Culoarea 42
e) Valoarea 46
2.Sintaxa imaginii Op 48
D. ESTETICA ARTEI CINETICO-OPTICE 54
a) Cercetări asupra percepţiei vizuale 54
b) Corelarea mişcării şi a timpului cu spaţiul vizual 56
c) Unitatea domeniilor artei 59
d) Inovaţia continuă 61
e) Colectivizarea muncii artiștilor 63
f) Implicarea spectatorului în opera de artă 65
g) Misiunea socială a artistului 68
E. TEHNICI ȘI MATERIALE ÎN OP ART 69
II. APLICAȚII ALE OP ART-ULUI 73
A. ARTA (OP) ȘI FRACTALII 73
B. CÂTEVA APLICAȚII ALE OP ART-ULUI ÎN DESIGN 77
1.Etimologie 77

Scanned with OKEN Scanner

2.Caracteristici 78
3.Aplicații ale Artei Op în diferite tipuri de design 79
a) Designul ambiental 79
Designul ambiental interior 79
Designul ambiental exterior 80
b) Designul de produs 82
Designul industrial 82
Designul vestimentar 83
Designul grafic 86
C. APLICAȚIE METODOLOGICĂ – FORMA 88
D. APLICAȚIE METODOLOGICĂ – CULOAREA (ILUZII OPTICE ÎN CROMATOLOGIE) 146
a) Atenuarea contrastului alb-negru 148
b) Ameliorarea contrastului complementar 149
c) Anularea efectului contrastului simultan 152
d) Încălzirea gamei reci / răcirea gamei calde 154
e) Schimbarea efectului de apropiere-depărtare 156
f) Inversarea strălucirii în contrastul culorilor în sine 157
E. ALTE PROIECTE PERSONALE 160
ÎNCHEIERE 197
GLOSAR 199
BIBLIOGRAFIE 203
NOTE 207

Scanned with OKEN Scanner

Scanned with OKEN Scanner

PREFAȚĂ

Op Art-ul sau Arta optică, artă a iluziei, a sugestiei adâncimii şi mişcării prin rigoare geometrică, a încercării perpetue de evadare din bi în tridimensional, o artă ce a mizat pe caracterul de surpriză provocând spectatorul să participe la actul artistic cel puţin din punct de vedere perceptiv, în care spaţiul şi timpul se percep vizual în mod simultan, este o artă care surprinde şi astăzi prin capacitatea ei novatoare, transformabilă şi transformatoare.

Este de mirare că nu s-a scris mai mult şi mai coerent despre această mişcare artistică. Poate de acum înainte, în epoca în care computerul, această prelungire a corpului şi a minţii, oferă infinite posibilităţi de transformare a figurilor şi formelor în multiple varietăţi formale şi cromatice, se vor redescoperi valenţele multiple, imprevizibile, ale acestui tip de artă.

Iată, aşadar, că este binevenită cartea Ioanei Iulia Olaru, cu un titlu care face directă referire la conţinutul ei: ***Tendinţe şi aplicaţii ale Op Art-ului.***

În această carte, autoarea surprinde fenomenul din perspectiva istoricului de artă şi a esteticianului ce urmăreşte fenomenul în evoluţia lui, dar şi de pe poziţia mentorului, didacticianului care valorifică practic modalităţile de expresie ale Op Art-ului.

Din punct de vedere istoric, de interes este urmărirea acestei mişcări artistice pe multiple planuri, secolul XX fiind un secol al transformărilor radicale, atât pe plan conceptual, cât şi ştiinţific. Ioana Iulia Olaru investighează curentul descoperind trăsături comune şi diferenţe, făcând analogii cu alte mişcări artistice, evidenţiind caracteristicile esenţiale, de bază, care fac această artă diferită, specială, cu efecte şi implicaţii depărtate în timp.

Se fac referiri la diferenţele dintre Op Art şi Arta cinetică. Printr-o riguroasă şi succintă prezentare, autoarea valorifică toate rezultatele cercetării: momentul primei manifestări, geneza termenului Op, precursorii şi influenţele mişcării artistice.

Geometrizarea, abstractizarea, modularea, iluzia optică, sugerarea mişcării sunt principalele procedee artistice ale Op Art-ului. Aceste procedee sunt analizate şi explicate prin comparaţii şi analogii cu alte curente artistice care le-au folosit. Astfel, Ioana Iulia Olaru nu se limitează doar la stricta prezentare, ci propune şi un studiu comparat al curentelor artistice, sugerând diferenţe şi similitudini, evidenţiind importanţa acestei

mişcări în evoluţia generală a fenomenului artistic. Din acest punct de vedere, fiecare capitol al acestei cărţi poate constitui baza unor investigaţii viitoare, cartea fiind o poartă deschisă, o invitaţie la studiu şi experiment.

Un capitol aparte îl dedică autoarea limbajului vizual al Op Art-ului, îndeosebi cromaticii. Această artă novatoare, revoluţionară, a uzat de un limbaj special şi complex. Punctul, linia, forma, culoarea, valoarea, precum şi principiile compoziţionale sunt analizate prin referiri la autori şi la exemple concrete. Se clarifică principalele elemente de limbaj plastic, principalele tipuri de organizări compoziţionale, specificul lor în cadrul mişcării Op Art. Tehnicile şi materialele folosite în Op Art, diverse, originale, mereu altele, merg spre un scop comun: cel al creării iluziei, al sugerării mişcării. Autoarea demonstrează caracterul experimental al Op Art-ului, care depăşeşte graniţele picturii, ştiinţa şi arta combinându-se, contribuind la caracterul de surpriză al acestei arte.

Nici abordarea estetică nu lipseşte, sub aspectul percepţiei vizuale a reprezentării, al sugestiei timpului şi mişcării în spaţiul bidimensional, al integrării obiectului de artă în spaţiul ambiental, al inovaţiei continue, al implicării spectatorului. Caracterul oarecum diferit al Artei Op constă în faptul că autorul poate fi un autor anonim, inventiv şi novator, iar opera lui poate fi multiplicabilă şi transformabilă, supusă schimbării, prezenţa spectatorului fiind însăşi condiţia perceperii operei de artă.

Necesitatea cunoaşterii acestei arte în perioada contemporană este demonstrată prin posibilele aplicaţii ale Op Art-ului în designul ambiental (de interior sau de exterior), în designul de produs (industrial sau vestimentar) sau în designul grafic.

Arta fractală, o artă algoritmică, expresie a perpetuei legături dintre parte şi întreg, prin divizarea la infinit a formei în părţi similare ei, prin intermediul abstractizării şi modulării geometrizate, este o artă computerizată, ce prezintă similitudini cu mecanismele de creaţie şi gândire ale artiştilor Op. Aceasta pentru că arta fractală este o artă inspirată din natură în ultimă instanţă, modul de producere a ei fiind, de fapt, un mecanism al naturii. Computerul, o prelungire a minţii umane, devine astfel instrument de creaţie, prin infinitele posibilităţi de transformare a formei şi de variaţie a culorii. Astfel, Arta Op păşeşte în contemporaneitate, mulţi artişti practicând-o fără a fi conştienţi de acest lucru. Aici se întrevede originala contribuţie a Ioanei Olaru: evidenţierea aplicabilităţii practice actuale a Op Art-ului.

O demonstraţie o face autoarea prin aplicaţia metodologică din ultimul capitol. Aici, Ioana Olaru aplică, în lucrări personale, transformări

Scanned with OKEN Scanner

libere sau geometrice asupra modulului grafic, recomandând metoda ca exerciţiu didactic. Exerciţiul de transformare a formei plecând de la modulul geometric, după reguli mai simple sau mai complexe, cunoscute sau inventate, duce la imagini inedite, surprinzătoare, în care apare iluzia de relief sau adâncime, mişcare, alunecare sau vârtej. De asemenea, aplicaţia legată de culoare este foarte valoroasă. Aici, Ioana Olaru desprinde din teoria culorii aspectele esenţiale, practice, pe care apoi le aplică în lucrări sugestive.

În general, când fac referiri la culoare, autorii se pierd în teorii ştiinţifice complexe, fără o aplicabilitate practică imediată, creativă. Nici utilizarea culorilor în ambient, în spaţiu, nu a ajuns la reguli general valabile, referirile la culoare fiind ori prea ştiinţifice şi, prin aceasta, greu de aplicat, ori prea subiective şi, deci, inaplicabile. În această carte, Ioana Iulia Olaru are meritul de a se fi detaşat de teoriile generale, cunoscute de acum de toată lumea, extrăgând esenţialul, oferind soluţii practice de înţelegere şi aplicare a efectelor cromatice de: contrast (alb-negru, complementar, simultan, cald-rece), aproape-departe, strălucire. Aceste soluţii se constituie ca adevărate reţete de exerciţiu creativ. Astfel, principalele fenomene optice perceptive legate de culoare se conştientizează, se clarifică şi se înţeleg, până la utilizarea creativă a lor.

Lucrările personale, prezentate în carte, demonstrează, iarăşi, capacitatea Artei Op de a deveni punct de plecare în creaţia artistică.

Cartea este utilă pentru istorici de artă şi esteticieni, prin încadrarea Op Art-ului în fenomenul artistic al secolului XX şi prin prelungirile sugerate în arta contemporană, de la arta propriu-zisă la arta algoritmică, autoarea semnalând chiar apariţia unei noi estetici, cea a artei computerizate. Cartea este necesară şi pentru practicieni, artişti creatori, designeri sau artişti nonconformişti, prin evidenţierea capacităţii novatoare a acestei arte şi a caracterului ei surprinzător. Este şi un manual util pentru pedagogi sau psihologi, cartea demonstrând capacitatea Artei Op de a deveni instrument de lucru în educaţia vizuală şi în stimularea creativităţii.

Prin aplicaţiile Op Art-ului în arta contemporană, cartea este şi o invitaţie spre noi investigaţii, speculaţii şi interpretări.

Prof. Univ. Dr. Maria Urmă

Scanned with OKEN Scanner

INTRODUCERE

O comparaţie între revoluţia artei moderne şi revoluţia artei renascentiste pune în lumină ruptura artiştilor de tradiţie. Aşa cum atunci pictorii şi sculptorii părăseau canoanele medievale, cu acelaşi curaj abstracţioniştii vor relativiza obiectivul fundamental al artei, rămas neschimbat din Renaştere: verosimilitatea în redarea realităţii[1].

Noile teorii ale noii epoci – teoria relativităţii, mecanica cuantică – vor crea o nouă spiritualitate. „Relativitatea ne învaţă concordanţa între diferite descrieri ale uneia şi aceleiaşi realităţi", va spune Einstein. Iar oamenii vor gândi diferit Universul. Nu ca pe o certă creaţie a lui Dumnezeu, ca până atunci, ci ca pe o serie de realităţi disparate, cu aceleaşi legi naturale fundamentale. Însuşi conceptul de spaţiu a fost redefinit: curbatura spaţiului nu mai presupune o linie dreaptă între două puncte...

Artiştii, o dată cu arta abstractă, vor crea şi ei o *nouă realitate*, o realitate unde un... *fast-food* va fi preferat din ce în ce mai des unui tihnit *dejun pe iarbă*... Totul este în schimbare, într-un ritm năucitor, iar noile tehnici și materiale ale epocii moderne au deschis porți noi și în artă. Se inventează mereu alte procedee şi mijloace de expresie.

Dar lucrurile nu se vor opri aici: cu cât ne apropiem de vremurile noastre, însuşi sistemul artelor se prăbuşeşte, genurile artei interferează, formele se deschid[2], toate acestea reflectând de fapt cea mai caracteristică trăsătură a întregului secol al vitezei (în care se inventaseră – de la automobil, la racheta cosmică – toate vehiculele care au imprimat un vârtej năucitor vieţii omului): rapiditatea cu care se derulează prefacerile majore ale lumii. Achille Bonito Oliva chiar oferă artistului dreptul de a trece, în artă, de la un adevăr la altul (fiindcă nu există un adevăr unic), de la un stil la altul şi chiar să le amestece. Iar dacă spectatorul doreşte o artă care să-i satisfacă nevoia de certitudine, arta timpurilor noastre este obişnuită mai mult cu interogaţia: întreabă destinul, se întreabă pe sine, uneori până la a se nega pe sine.

În acest carusel artistic, Op Art-ul va constitui o viziune aparte, novatoare şi foarte atractivă, datorită combinării aproape şocante a rigorii matematice a structurilor, cu ludicul iluziei optice. Rezultatul este însă armonios şi echilibrat, provocator pentru imaginaţie, dar cu rădăcini în realitatea cu fundamente geometrice.

Istoria și Arta sunt cele două teritorii în care putem găsi subiectul de față. Este o încercare de a re-arunca o lumină favorabilă asupra unui tip

Scanned with OKEN Scanner

special de artă, care a deschis o perspectivă inovatoare în epoca anilor 60, căreia îi aparține. Deși deosebit, acest tip de artă nu a existat izolat, fără ecou, influențele sale au fost regăsite mai târziu, în estetica unor manifestări artistice, dar, de asemenea, Arta Optică a avut și are multe aplicații practice.

Scanned with OKEN Scanner

I. FENOMENUL OP ART

A. CARACTERISTICI GENERALE ALE OP ART-ULUI

Op Art-ul şi Arta Cinetică sunt cele mai importante dintre direcţiile artelor contemporane ce îşi propun nu doar un tip special de spaţiu vizual, care să înglobeze mişcarea şi timpul, ci chiar relaţionarea lor într-un unitar ansamblu estetic. Deşi graniţa dintre Op Art şi Artă Cinetică este încălcată adeseori, totuşi asemănarea lor nu merge până la confuzie. Elementele componente ale operei cinetice au o mişcare concretă, aceasta, mișcarea, devenind un adevărat element de limbaj vizual, ca și linia, forma sau culoarea; în imaginea Op (*Cinetismul virtual*), se creează, prin diferite procedee, doar iluzia mişcării. În plus, față de percepția, succesivă în cazul Cinetismului, a unui timp care se desfășoară pe orizontală, în Arta Op, prin structurile sale repetitive, spațiul se naște din mișcarea circulară a timpului.

Încadrată în Neoconstructivism, Arta Optică (Abstracția perceptuală[3]) are un vocabular formal preluat din Abstracţia geometrică, pe care îl pune în mișcare prin jocul structurilor şi al culorilor, prin efectele optice ale transparenţelor, reflecţiilor, suprapunerilor, ajungându-se şi până la opere care se modifică în funcţie de mişcarea publicului faţă de ele, precum chiar până la *opere transformabile*, prin intervenţia spectatorului asupra operei (cu aceste exemple, ne aflăm la graniţa cu Cinetismul).

Deși creaţiile rămân bidimensionale: picturi sau reliefuri apropiate de bidimensionalitate (dar și materialele non-picturale erau folosite, pentru texturile lor)[4], ochiul privitorului trebuie să facă mereu un efort de concentrare pentru a percepe mişcarea elementelor, renunțându-se la punctul fix de vedere. În vederea acestui deziderat, artiştii Op au în comun un tip aparte de compoziţie – multi-focală –, o neliniște vizuală care reflectă constrângerea de a ţine ochiul în mişcare, obligându-l la o percepţie mereu proaspătă.

Organizarea riguroasă a compoziției prin structuri geometrice de repetiție[5] este altă condiție comună artiștilor Op, precum și, din punctul de vedere cromatic, uzajul unor culori intense (atunci când artiștii nu rămân în sfera alb-negrului) și mai ales frapant juxtapuse, care intră în interacțiuni dinamice[6]. Acestor caracteristici comune li se mai adaugă necesitatea implicării în compoziție a unui tip de contrast (de culoare, de valoare, de mărime etc.) (chiar dacă nu întotdeauna acesta este accentuat sau chiar

Scanned with OKEN Scanner

foarte evident la o primă privire...), prin care să se obțină o vibrație virtuală.

În plus, pentru a se păstra obiectivitatea fenomenului optic urmărit (Arta Optică nu apare din nevoia exprimării unui sentiment, ci pentru a crea o atmosferă), este eliminată tușa personală a artistului, precum dispare și unicitatea operei: aceasta poate fi multiplicabilă la infinit, detronându-se înseşi conceptele tradiționale de operă, creaţie, autor.

Scanned with OKEN Scanner

B. IZVOARELE ARTEI OP

1. Istoricul mișcării

Apărută ca reacție împotriva Artei informale, Cinetismul și Op Art-ul se afirmă prima dată în cadrul evenimentului istoric[7] care a fost expoziţia internațională de Artă Optică şi Cinetică numită *Mişcare*, în 1955. Este actul oficial de naștere al noii orientări artistice, recunoscută de aici înainte ca gen distinct. Evenimentul a fost organizat de galeria pariziană *Denise René*, acest „creuzet în care se decanta la Paris o întreagă gândire vizuală în perspectiva clară a unei perfecte rigori morale"[8], când Vasarely, împreună cu criticul Pontus Hulten, publică *Manifestul galben*, în care sunt elaborate principiile noii viziuni artistice (aici este folosit termenul *cinetism*, dar Vasarely, de altfel, și-a numit operele *cinetice* încă din 1950[9]). Termenul *Op Art* a fost introdus într-un articol de către redactorul publicației *Times Magazin* (octombrie, 1965). Numele este ales pentru opoziția cu denumirea Pop Art-ului (arta noilor figurativi)[10]: semnatarul articolului povestește că, întrebat dacă se consideră un artist *Pop*, un pictor a răspuns: „Nu, dar mă puteți numi un artist *Op*"[11].

Apoi, Cinetismul va face importanți pași înainte. În 1961, la Zagreb, cu François Morellet ca organizator, este deschisă expoziţia internaţională *Noua Tendinţă*; la Amsterdam, va urma, în același an, o altă expoziție pe tema mișcării, *Mouvement émouvant*, la *Stedelijk Museum*[12]. În 1963, Fr. Morellet îşi face cunoscute principiile despre percepţia vizuală care trebuie să stea la baza operei de Artă Cinetică, ce este necesar să fie elaborată prin procedee de programare şi aplicaţie matematică, precum și să fie concepută ca o creaţie colectivă, impersonală.

Vor urma mai multe manifestări prin care noua artă se va face cunoscută: *Arta cinetica* de la *Documenta III*, de la Kassel, în anul 1964; în 1965, cea mai importantă expoziție cinetico-optică: *The Responsive Eye* (*Ochiul sensibil*), organizată de William G. Seitz la Muzeul de Artă Modernă din New York[13]; tot în acest an, are loc și expoziția *Mișcare* de la Paris[14]; apoi: *Kunst Licht Kunst*, în 1966, la Eidhoven, având ca temă exploatarea efectelor de lumină; *Sigma II*, la Paris, 1966; *Lumină și mișcare*, la Muzeul de Artă Modernă din Paris, în 1967[15]. În 1966, expoziția *Direcții în sculptura cinetică* de la Berkeley va trece și mai evident granița spre tridimensional, față de încercările existente în celelalte expoziții.

Scanned with OKEN Scanner

După care, Arta Cinetică se va extinde și va căpăta o din ce în ce mai mare amploare, internaționalizându-se. Din păcate, această stare de fapt nu va dura mult timp, pentru că, din anul 1968, intrarea în declin se va încheia aproape total doi ani mai târziu[16], când mișcarea ca atare va lua sfârșit. Cinetismul va mai exista doar în relație cu environnement-ul, dar unii artiști vor rămâne fideli Op Art-ului, continuând să lucreze în stilul care i-a consacrat, desigur, experimentând mereu și îmbogățindu-și tehnicile și materialele de lucru.

Supus fiind criticilor cu privire la absența sentimentului și a gândirii publicului vis-a-vis de acest tip de lucrări, în Arta Op accentul s-a mutat din anii 80 pe acel aspect care se referă la interactivitate, la participarea publicului și la implicarea acestuia în operele de artă, precum și pe aportul tot mai substanțial al științei și al tehnicii. De asemenea, de menționat în acest context sunt și artiști care au fost atrași tocmai atunci de Arta Op, pe care au folosit-o în căutările lor ale ideii, prost văzute în epocă, de frumusețe în artă. Philip Taaffe folosește ornamente abstracte din arhitectura islamică, art nouveau, fotografii, realizând compoziții uimitoare, iar Ross Bleckner combină cu tandrețe Op Art-ul cu modele figurative repetitive[17].

Oricum, starea de spirit și ecouri ale Artei Optice există și astăzi – după cum vom vedea în continuare – în aplicațiile sale practice în diferite domenii, precum și în mișcările înrudite cu Op Art-ul, în tradiția Bauhaus-ului: Hard Edge, Minimal Art, Arta Programată, environnement-ul.

Scanned with OKEN Scanner

2. Precursori și influențe

Această artă – a iluziei optice și a re-creării mișcării și a volumului pe o suprafață bidimensională – nu apare *ex nihilo*. Tema acestui subcapitol este cercetarea principalelor direcții și influențe care au condus la nașterea noii mișcări artistice și au pregătit terenul pentru apariția sa, precum și a pașilor care au fost necesari și care au condus la această nouă viziune revoluționară.

a) Geometrizarea

Născut ca reacție la atitudinea societății Pop a anilor 60[18] (deși contemporan acesteia), dar și împotriva Abstracționismului liric, Op Art-ul trebuie legat în primul rând de geometrizare, reprezentările acestei arte fiind bazate pe dinamismul raporturilor formale şi cromatice ale structurilor riguroase.

Există un curent anume al artei moderne care marchează acest moment, al începutului prezenței geometriei în arta vizuală. **Cubismul** este cel care introduce principii matematice în artă, punând primul în discuție această problemă, a geometrizării elementelor. Aceasta (geometrizarea) nu va mai fi, ca până atunci, apanaj doar al artei decorative, ci va trece granița spre pictură, introducând principiul perceperii elementelor realității ca pe scheme și figuri geometrice simple (cum o va face încă precursorul Cubismului, Cezanne, în *L'Estaque*, de pildă). De altfel, expresivitatea plastică a formelor geometrice în pictură fusese descoperită încă de Leonardo, Piero della Francesca, Georges de La Tour, pictorii flamanzi, Ingres[19]. Dar, în afara rigorii formelor, Cubismul le va şi descompune, sugerând mobilitatea acestora. Aceasta este adevărata revoluție a curentului: respingerea punctului de vedere unic, din dorința de a prezenta lucrurile așa cum le percepe un privitor tot mai modern, tot mai dinamic (Braque, *Vas cu fructe și cărți de joc*). „Mobilitatea este permisă tocmai de stabilitatea formelor asumate ca punct de plecare, şi reconfirmate tocmai în momentul când sunt negate prin deformare sau descompunere"[20]. (De altfel, chiar futuriştii îi vor recunoaşte Cubismului, în final, dinamismul.)

O dată cu Cubismul, operele încep să fie analizate prin ele însele, ca fapte estetice. Suprimarea celei de-a treia dimensiuni demonstrează dorința ca tabloul să fie o creaţie artistică autonomă. De altfel, şi subiectul tabloului va fi destituit de obiect.

Scanned with OKEN Scanner

Ulterior, după cum vom vedea mai jos, acesta va dispărea și el. În arta non-figurativă.

b) Abstractizarea

Deși Cubismul promovează dreptul artistului de a reorganiza vizual realitatea în locul copierii acesteia, totuși, el este un curent artistic care nici în perioada sa sintetică nu a fost eliberat complet de suportul figurativ. Pentru aceasta, va trebui să ia naștere în artă abstractizarea.

Fără să mai conțină date din lumea obiectuală, **Arta abstractă** apare[21] ca un sistem de semne în care nu se mai recunoaște nimic din lumea vizibilă. O constantă chiar a lumii contemporane, Arta abstractă va îngloba ulterior și Op Art-ul, dar, pentru începuturile acestuia, ea reprezintă un teren propice fără de care Arta Op nu s-ar fi putut desprinde de reprezentările realiste. Iar în ceea ce privește mișcarea ce va caracteriza mai târziu imaginile Op, cel puțin șeful mișcării abstracte, Kandinski, va practica un Abstracționism plin de dinamism, în ciuda clarității compoziției și a geometrizării[22]. Completate de o cromatică puternică și strălucitoare, elementele sale dansează pline de elan. Iar teoriile sale – în ceea ce privește repetiția tonurilor ori dinamismul culorilor – vor influența și ele Op Art-ul...

Abstracționismul geometric este terenul pe care se întâlnesc cele două mari revoluții ale artei asupra cărora ne-am oprit mai sus (Cubismul și Arta abstractă).

Abstracţia geometrică (sau **abstracția rece**[23]) a apărut în 1945, cu reprezentanţi ca Dewasne, Herbin, Magnelli, Mortensen, în opoziţie cu Abstracţia lirică (informală). Este o formă de expresie non-figurativă, ce a caracterizat mai multe curente artistice, şi în care sunt folosite figurile geometrice şi aplatul culorilor.

Lucrările decorative ale lui Jean Dewasne frapează prin armonizarea efectelor optice ale tentelor pure și violent contrastante[24] ale construcției, aceasta însăși având contrastele ei, între curbele line și unghiurile ascuţite. În general, în opera sa găsim tensiune între energia gestului şi efortul de ordonare a elementelor compoziționale[25]. La fel se întâmplă și cu lucrările foarte colorate ale lui Auguste Herbin[26], bazate pe simbolismul cromatic[27], precum și cu pictura strălucitoare dar rațională a lui Alberto Magnelli[28]. Influențată de Suprarealism și apoi de Kandinski, arta lui Richard Mortensen combină fantezia formelor abstracte (la început

Scanned with OKEN Scanner

anturate de fragmente de realitate)[29] cu sobrietatea Constructivismului, într-o paletă cromatică șocantă, frapantă fiind și ambiguitatea planurilor.

Dar, în afară de Abstracţia geometrică, ca mișcări ce aparțin geometrismului sunt de amintit Neoplasticismul olandez și Constructivismul rus.

Doctrina creată de Mondrian, **Neoplasticismul**, constituie forma esenţială a Abstracţionismului geometric. El duce mai departe, spre rigoare și austeritate, potenţialităţile picturale nonfigurative apărute în Cubism. Elementele realităţii observate de pictor sunt supuse unor tipare geometrice, cu planuri despărţite de linii orizontale şi verticale, în culori primare sau nonculori, ce nasc unghiuri drepte (pătrate şi dreptunghiuri). După 1940, când Mondrian se mută la New York, geometria lui rămâne aceeaşi, lipsește în continuare adâncimea perspectivală, precum și picturalitatea tuşei. Dar renunţă la compoziţiile statice, pentru a traduce, în linii care se suprapun, dinamismul oraşului – într-o mișcare ritmică și sincopată – și, mai mult, exprimă sentimentul vieții[30], ca ecou al neliniştii sale interioare (*Broadway Boogie-Woogie*, *Victory Boogie-Woogie*). La simplificarea mijloacelor artistice ale Neoplasticismului vor recurge și artiștii Op, dar mai ales la vibrațiile optice ale acestor lucrări finale ale lui Mondrian[31].

Tot pe linia începutului Abstracţiei geometrice – dar implicând şi probleme de mişcare, a cărei valoare supremă o proclamă clar –, **Constructivismul** are ca obiectiv integrarea în artă a factorilor spaţiu şi timp, pentru o sinteză a artelor vizuale. Constructiviştii se împart în două grupuri: *realiştii*, în jurul lui Malevici: Gabo, Pevsner, cu punctul de vedere non-obiectiv, și Tatlin, cu *productiviştii*, care condamnă autonomia artei în favoarea producţiei utilitare. Principiilor lui Gabo şi ale lui Pevsner (linia trebuie doar să marcheze forţele şi ritmurile obiectului, volumul este dezintegrat și soliditatea lui este înlocuită cu profunzimea şi transparenţa), *productiviştii* opun principiul conform căruia arta este o înşelătorie, ce trebuie să se unifice cu tehnica.

În sculptură, constructiviştii Gabo şi Pevsner refuză redarea spaţiului şi perceperea dimensiunii lui prin volume-masă, părăsind forma închisă, sculpturală, şi creând construcţii spaţio-dinamice, care subliniază direcţiile spaţiului faţă de un punct de reper[32]. Reintegrarea spaţială se face fie prin mişcarea spectatorului în jurul structurilor deschise, fie prin mişcarea lor înseși, făcându-se pasul spre Cinetism. Privitorul poate interveni activ[33] în sculpturile care pot fi percepute diferit în funcție de unghiurile de privire, o dată cu deplasarea lui în jurul operei. Oricum,

Scanned with OKEN Scanner

modificarea aspectului mediului realizată de artiștii constructiviști va fi urmată de artiștii Cinetismului, în general (ca și de cei Op).

Productiviştii din jurul lui Tatlin nu se vor îndepărta prea mult de Futurism: acelaşi cult al maşinii, același dispreț pentru arta pură (înlocuită de *productiviști* cu creația funcțională, rațională). Tatlin renunţă la reprezentarea figurativă, în favoarea organizării în spaţiu a unei construcţii[34]. Tablourile sale în relief şterg granița dintre pictură şi sculptură, anticipând arta ambientală. În proiectul *Monumentului Internaţionalei a III-a*, structurile metalice sunt organizate abstract-geometric, dinamic, într-o spirală diagonală, o compoziție deschisă, dar cu scop utilitar (un turn de 400m, cu încăperi, ce trebuia să se rotească cu viteze variabile)[35]. Încă din anul 1915 datează primele construcții, suspendate de fire metalice, ale lui Tatlin – *construcții pure*, desprinse de figurativ –, false mașini aflate la izvoarele Cinetismului, dar și ale designului industrial de astăzi (Tatlin chiar era preocupat de designul de moblier, al veșmintelor, al diverselor aparate)[36]. Și la Rodcenko, în seria de *sculpturi suspendate*, precizia compoziţiilor sale ţine mai mult de design.

Suprematismul lui Malevici elimină din imagine orice trimiteri spre concret, pentru a reprezenta sensibilitatea pură. Construcţiile sale pur geometrice, simple, dispuse pe diagonală, par să plutească în fața unui fond alb, astfel el urmărind interacțiunea sentimentului non-obiectual cu vidul înconjurător[37]. Este mai conceptual decât Mondrian, compozițiile sale fiind dominate de principii raţionaliste, Suprematismul fiind de fapt „supremaţia sentimentului în arta creativă”[38]. Deși el pregătește terenul artiștilor Op, aceștia vor reacționa însă împotriva lipsei de tensiune a lucrărilor suprematiste.

Desigur, nici artiștii cinetici și nici cei optici nu vor rămâne cantonați în pincipiile constructiviste și chiar vor milita împotriva promulgării inutile a unei maniere atașate formelor geometrice.

Scanned with OKEN Scanner

Scanned with OKEN Scanner

c) Modularitatea

Dar Op Art-ul nu înseamnă doar geometrizare și abstractizare. Pe lângă acestea, dar relaționată cu ele, ar trebui să adăugăm influența puternică a decorativismului artelor ornamentale, de unde Arta Op preia ritmul repetitiv al modulelor.

Știm că geometrizarea a constituit, în decursul timpului, una dintre cele mai importante cuceriri intelectuale ale omului, devenind un instrument de gândire şi de creaţie curentă. Ornamentaţia geometrică este cea mai veche, comparativ cu celelalte elemente ale decoraţiei. O dovedesc îmbrăcămintea şi obiectele sălbaticilor, ca şi tatuajele amerindienilor.

Încă din Preistorie, la decorarea vaselor, omul a manifestat o mare inventivitate şi o preferință pentru forme geometrice simple, pe care le împrumuta din viaţa cotidiană: valurile apei, razele Soarelui, împletitul și țesutul[39], împletitura părului.

Aici ar fi locul pentru a discuta despre principiul *modularităţii*, adică al folosirii câtorva elemente fundamentale – particule elementare – şi al anumitor reguli de construcţie și recombinare, pentru alcătuirea unei serii de structuri diferite, *modulare*. Modularitatea este foarte importantă în arta decorativă, unde câteva elemente originale simple – arhetipuri decorative, încă din arta neolitică – sunt prezente și astăzi, combinate în modele mai complicate.

Astfel, aceste forme geometrice originare s-au dezvoltat treptat şi au fost supuse principiilor artelor decorative – simetrie, repetiţie, alternanţă, egalitarism, progresie, gradaţie etc. –, întregind dinamica și coeziunea compoziţionale. Un exemplu este ceramica greacă. Întâlnim aici un decor foarte echilibrat, de o sobră grandoare, ce utilizează pure motive geometrice – cercuri, linii ondulate sau frânte, benzi de triunghiuri sau romburi – dispuse în registre orizontale etajate. Începând cu mozaicurile și cu vitraliile medievale sau renascentiste, se adaugă și bogăţia de efecte cromatice.

O notă aparte este arta decorativă a Islamului, unde arabescurile au constituit un exemplu de geometrie creatoare fantezistă, completând-o pe cea structurală. Aici, tipic este ornamentul pur geometric, poligonal, care în general imită razele Soarelui: o stea în centru, din care se dispersează razele. Totuşi, această rigurozitate sugerează o remarcabilă libertate: aceste motive sunt unităţi autoreplicate, care se extind la infinit, destrămându-se pentru a naşte alt şi alt desen, ca într-un caleidoscop, acoperind suprafeţe mici sau uriaşe. De exemplu, în cazul zidului unei

moschei, fără prezenţa unui element de reper alături, e greu să spunem cât de mare e suprafaţa ornamentată, fapt pus în legătură cu această interşanjabilitate a desenelor, care se pot contracta sau destinde. În contextul islamic, această proprietate a motivelor demonstrează unitatea lui Dumnezeu şi a prezenţei Lui peste tot și ilustrează principiul unităţii în varietate şi a varietăţii în unitate.

Contemporan cu Op Art-ul, Minimalismul lui Donald Judd, Sol LeWitt sau Frank Stella va ajunge la opere în care principiul modularității va fi realizat cu materiale reale în spațiu, segmente geometrice modulare interschimbabile.

Scanned with OKEN Scanner

Scanned with OKEN Scanner

d) Problema iluziilor optice

Nu putem să nu facem legătura între Arta Op şi problema iluziilor optice ale spațiului reprezentat (bidimensional sau tridimensional). Arta Op este un joc, o *jucare* optică a structurilor, în dorinţa ieşirii din bidimensional, iluzorie desigur, ca și sugerarea mișcării. Și aceasta se realizează cu ajutorul atât al construcției figurilor sau al formelor, cât și al cromaticii acestora. E o speculare a virtuților percepției.

- **Figura, forma**. Din acest punct de vedere, lucrările Op sunt acele lucrări cărora – prin inducerea senzaţiei de vibraţie şi de mişcare, efecte moarate, sclipiri, confuzie între adâncire şi bombare etc. – li se îmbogăţeşte valoarea artistică.

O metamorfozare a realului, o păcălire a minţii pentru a vedea altceva, aceasta este iluzia optică: a vedea altceva sau... altfel, dar atât de convingător, încât trebuie verificat de două ori pentru a realiza că nu există nici o *şmecherie*. Aşadar, iluziile optice exploatează posibilitatea de a greşi a privirii, care poate fi înşelată prin aceste desene, figurative sau abstracte, care sfidează logica. Un obiect sau altul? Posibil sau imposibil? Deasupra sau dedesubt? ...Întrebări care ţâşnesc din acest joc al formelor, din această punere la încercare a ochiului, care vede, în general, ceea ce se aşteaptă să vadă...

Iluzia optică a prezentat interes încă din cele mai vechi timpuri. Încă în Antichitate, vasele din sticlă egiptene descoperite la el-Amarna, de exemplu, au linii mişcătoare ce sugerează vizual valurile. Nu este vorba despre iluzie optică, dar impresia este de apă care curge pe corpul vaselor (mai ales extraordinara sticlă pentru parfum în forma unui peşte).

La decorurile geometrice ale mozaicurilor romane, îndeosebi pavimentare, iluzia optică – prin suprapuneri sau prin modificarea progresivă a modulelor – poate fi halucinantă. Ca de altfel şi în cazul unora dintre decorațiile pavimentare medievale sau renascentiste.

După Renaştere, viziunea se va schimba, atât în pictură, cât şi în artele decorative; iluzia optică cu ajutorul geometrizării va lăsa treptat locul trompe-l'oeil-ului („înşelarea ochiului"), acea tehnică picturală care creează tipul de iluzie optică specifică operelor baroce şi rococo. Aceasta nu va mai ţine acum de organizarea structurilor în spaţiul pictural, ci de tridimensionalitatea obținută prin efecte de perspectivă liniară, sugerându-se adâncimea spaţială, precum și prin modularea culorilor astfel încât să se obțină senzația de volum a unui corp (de exemplu, *Triumful lui Alexandru cel Mare*, Angelo Michele Colonna, Agostino Mitelli, *Palazzo Pitti*, Florența). (De altfel, acest tip de iluzie optică este o reîntoarcere la

iluzionismul picturii antice romane: al doilea stil pompeian, folosindu-se de efecte coloristice și de jocurile de lumini și umbre, *spărgea* planul pereților vilelor, spații imaginare invadând și *lărgind* interiorul camerelor[40].)

Iluziile optice au ocupat un loc aparte în grafica secolului al XIX-lea. În mare, putem descrie câteva tipuri[41].

Cele mai cunoscute sunt iluziile optice ambigue: „două figuri în una". O tânără fată sau Baba-Cloanţa? (*schița lui Barett*[42]). Un pahar cu picior sau două profiluri? Forme negre pe alb sau un cuvânt? Şi una şi alta, desigur...

Figurile instabile sunt oarecum similare cu imaginile ambigue. În amândouă cazurile, sunt două moduri de a interpreta figura, dar, dacă în cazul imaginii ambigue vedem două figuri diferite, figura instabilă prezintă un subiect în perspective diferite. În cazul *Cubului lui Necker* (1832), mintea umană percepe în plan umbrele unui cub ca pe un obiect tridimensional, dar imaginea bidimensională nu distinge partea din faţă de cea din spate...

Alt tip de iluzie (folosit și de Op Art) este efectul de moar[43], reprezentat de un tipar format când două grile similare sunt suprapuse, între cele două seturi de linii, unghiul de înclinație fiind mai mic de 30 de grade[44]; mutând un tipar peste altul, putem crea efecte fascinante. Dimensiunea efectului este mărită prin utilizarea a două culori.

Și distorsiunea este o iluzie. În *Iluzia lui Hering*[45], liniile verticale, drepte şi paralele, par că se arcuiesc în afară sau înspre interior. Liniile oblice simbolizează perspectiva şi creează o falsă impresie de adâncime. *Iluzia lui Muller-Lyer*[46] este probabil cea mai renumită şi mai studiată iluzie. Care dintre cele două segmente este mai lung? ...Sau *Iluzia lui Zöllner*[47], unde liniile orizontale sunt paralele, dar liniile oblice le fac să pară divergente.

Am lăsat pentru final obiectele imposibile, datorită importanţei pe care o prezintă pentru artişti. Tema aceasta cuprinde opere de artă cu obiecte care nu pot exista, *figuri neterminate*. Primul care le-a structurat a fost părintele figurilor imposibile: Oscar Reutersvard. Din 1934, când construieşte triunghiul imposibil (mai târziu, în 1958, redescoperit de R. Penrose), Reutersvard se va juca cu relația între figură-fond, cu obiectele contradictorii, cu ambiguitatea. Cu o remarcabilă bogăţie, dar şi cu economie a expresiei, el ne conduce într-o lume complet nouă, plină de obiecte şi de senzaţii spaţiale inimaginabile; ne urcă pe scări fără sfârşit şi ne primeşte în casa lui în care pătrundem dintr-un colţ imposibil... Privită din punctul de vedere al artei pure, opera sa e o explorare ştiinţifică; dacă o privim logic, teoretic, e senzuală şi informală, mistică, poate.

Scanned with OKEN Scanner

În artă, o figură aparte este graficianul danez Maurits Corneille Escher, interesat să extragă efecte suprarealiste din ceea ce pare la prima vedere real. În a sa *The illustrated history of art*, David Piper îl încadrează pe Escher în secţiunea figurativă a Suprarealismului, împreună cu Magritte şi Dali. Şi aceasta datorită scenelor sale cu iluzii vizuale halucinatorii. Oricum, Piper nu-l consideră deloc un suprarealist strict. Cele mai cunoscute opere ale lui Escher, devenite populare în *drug culture* a anilor 60, sunt aceste sofisticate jocuri de perspectivă, care prezintă cu precizie matematică imagini interpenetrabile, de o mare ambiguitate.

Dar lucrările sale cu compoziţii pe bază de reţea iniţială sunt cele care intersectează Op Art-ul. Acestea sunt cunoscute sub numele *tesselation*, caroiaje mozaicate, tipare de bază, în care modulele geometrice poligonale se transformă în module figurative şi invers, într-o succesiune subtilă de perpetuum mobile, fără spaţii între figuri, el preferând întotdeauna să folosească doar imagini în mişcare în operele sale. Contrastul este necesar în *tessellation*: de culoare sau de valoare, acesta traduce dualismul pozitiv-negativ al spaţiului. Iar simetria, reflecţia şi translaţia sunt folosite din plin şi sunt datorate dragostei puternice pentru ordine a lui Escher.

În plus, artistul adoră să evadeze jucăuş din închisoarea celor două dimensiuni, formele părând să se desprindă de suprafaţa plană şi *să plece* în spaţiu. Așa e cazul cu băiatul care, în *Ciclu*, capătă formă de romb, dar trei romburi ajung să formeze un cub, din asemenea cuburi obținându-se casa din care pleacă copilul. Nu este doar vorba despre trecere de la figural la geometric, ci și de la plan la efect de profunzime[48]. De fapt, fascinat de conceptul infinitului, Escher ajunge chiar să exploreze spaţiul dincolo de planul bidimensional. A sculptat suprafaţa unei mingi de lemn cu 12 figuri identice de peşti pentru a arăta că un plan *fragmentar* poate fi nesfârşit. Tot de tema infinitului este interesat şi în seria *Limite ale cercului*, pe o suprafață plană de data aceasta, unde experimentează cu variate scale ale figurilor, de la centru spre margini.

- **Culoarea. Contrastele cromatice simultane.** Op Art-ul nu înseamnă doar jocul modulelor geometrice. Cromatica acestora are și ea un rol important, accentuând inducerea unei senzații iluzorii sau a alteia, sporind un efect sau atenuându-l, oricum nuanțând mai subtil decât un simplu contrast valoric. Folosindu-se de reguli ale fizicii culorilor şi de acţiunea lor în câmpul cromatic, intenţia Artei Op a fost aceea de a obţine o anumită instantaneitate a percepției.

Scanned with OKEN Scanner

Pe urmele teoriilor lui Delacroix în domeniul culorilor[49] (despre care acesta considera că, văzute de la anumită distanță, se îmbină în valori de mare strălucire în ochiul privitorului[50], Delacroix optând, cum vor face impresioniștii mai târziu, nu atât pentru contraste de ton, cât de nuanță[51]), **Impresionismul** a fost curentul care s-a preocupat de forța culorilor pure și de legile diviziunii culorilor. Cu ajutorul micilor pete – tușele spontane –, Monet și adepții Impresionismului aplică cercetările epocii în domeniul opticii în ceea ce privește lumina și culoarea (Chevreul, *Despre legea contrastului simultan al culorilor și aplicațiile sale*[52]), instaurând în pictură divizionismul. În afara tehnicii descompunerii culorii în mici tușe fragmentate, un mare pas înainte este această renunțare la amestecul fizic al vopselelor pe paletă, pe care îl considerau *murdar*, și pe care îl înlocuiesc cu amestecul optic al petelor de culori pure, pe care le juxtapun pentru a se exalta reciproc (și aceasta pentru că, alăturate, culorile se influențează reciproc: ochiul are proprietatea de a reține o clipă culoarea unei forme și de a o amesteca, virtual, cu culoarea pe care o privim imediat după). Dacă se recurge la complementare, efectul obținut e cu atât mai luminos, pentru că, dacă în combinații fizice, culorile complementare dau tonuri cenușii, prin alăturare, ele se luminează. În plus, contrastul simultan[53] (proprietatea unei culori de a vira, doar pe retina privitorului, culorile vecine către complementara ei) este cel care-i conduce spre colorarea zonelor de umbră și de lumină în culori reci sau calde, și aceasta pentru că umbra în natură nu e opacă, ci transparentă și colorată[54], iar lumina trebuie descompusă în tentele sale pure. Fiecare artist impresionist își găsește propriile soluții în punerea în practică a noilor principii. Șeful mișcării impresioniste este cel care își va ritma compozițiile cu așa-numitele *virgulițe ale lui Monet*, mici tușe libere, energice, de culori pure – prin care cuprinde formele dar și dizolvă conturul obiectelor –, cărora le rămâne fidel în întreaga sa activitate creatoare. Prin tehnica sa de *fragmentare cromatică*, Monet va traduce prin culori vii lumina[55]. O perioadă pointilistă va marca și creația lui Pissarro (alt impresionist tipic, ca și Monet, care recurge la fragmentarea tușei, însă mai puțin liber, sub forma unor mici tușe egale, paralele), el mergând chiar pe drumul neoimpresioniștilor, pe care însă îl va găsi prea sec, și pe care îl va abandona repede.

Și aceasta pentru că **Neoimpresionismul** (*Chromo-Luminarismul*, cum prefera Seurat să fie numit stilul său[56]), în căutările sale în ceea ce privește descompunerea culorilor și în privința altor cuceriri impresioniste, le dorește duse mai departe și, mai ales, așezate pe baze științifice[57]. Rigoarea divizării tentelor, al căror amestec se realizează pe retina

Scanned with OKEN Scanner

privitorului – tot un amestec optic, la fel ca în Impresionism – aparține lui Seurat și adepților săi, care, cunoscători ai noilor teorii[58] despre percepție ale lui David Sutter (*Phenomena of Vision*), ai descoperirilor fizicienilor Maxwell, Helmholz[59], Charles Blanc (*Grammaire des arts du dessin*), Odgen Nicholas Rood (*Modern Chromatics*)[60], descompun metodic culorile în mici puncte de tente pure, strălucitoare, în vederea amplificării luminozității. Pointilismul[61] acesta este folosit de ei în încercarea de a articula universul pulverizat al Impresionismului, dar rezultatul se situează la polul opus: imaginea se fragmentează excesiv. Dar pierde și din spontaneitate. De aceea, Signac se va depărta treptat de strictețea tehnicii pointiliste, de *decorativismul* compoziției neoimpresioniste, picturalizând-o impresionist, prin lărgirea și vibrarea tușelor și prin divizarea tot mai accentuată a tonurilor[62]. Seurat va continua perfecționarea tehnicii divizionismului[63] până la sfârșitul scurtei sale vieți, dar va reuși și el (față de restul reprezentanților curentului) să evite, cu sensibilitate, calculul excesiv, ariditatea.

Neoimpresionismul este, astfel, punctul de întâlnire a cercetărilor impresioniste cu cele ale artiștilor Op, una dintre sursele de inspirație ale acestora din urmă. Ca și Impresionismul, și Arta Optică mizează pe efecte vizuale, senzoriale, dar și pe cele afective, privitorul experimentând trăiri psiho-fiziologice deosebite. Op Art-ul tangentează Neoimpresionismul în privința interesului pentru studiul științific al fenomenelor optice în general, precum și a accentului pus pe latura tehnică a măiestriei artistice, iar în particular, în privința alăturării culorilor complementare pentru a se amplifica intensitatea acestora[64] și prin amestecul optic (de pe retina privitorului) – deci iluzoriu – al culorilor pure, prin însăși dispunerea, în unele compoziții, a unor mici elemente (chiar puncte) la anumite intervale, a căror individualitate se relevă doar la o privire atentă sau de aproape[65]. Cu deosebirea că Op Art-ul nu se reduce doar la punerea în discuție a culorii, ci și a formei (geometrizarea despre care discutam mai sus fiind astfel o condiție sine qua non).

Remarcabilă este importanța Neoimpresionismului pentru evoluția creației lui Riley, care, după *Peisaj roz*, pe care îl realizează în 1958-1959 (în care este interesată să obțină intensa vibrație a culorilor)[66], a devenit artist Op[67].

Dar remarcabilă este importanța întregii creații neoimpresioniste și chiar impresioniste în ceea ce privește implicarea spectatorului în opera de artă, încă de acum acest principiu estetic – care va deveni propriu Op Art-ului (după cum vom vedea) – prinde contur: spectatorul nu mai este un

Scanned with OKEN Scanner

simplu privitor, ci participă activ (la combinarea și la recompunerea virtuală a culorilor...).

Pe de altă parte, mai mult decât pointilismul, **Orfismul**[68], afirmat la Salonul Independenţilor din Paris în anul 1913, va sta și el la baza căutărilor Artei Optice, prin importanţa acordată valorilor vizuale ale diferitelor culori. Este o abstracţie pur imaginară, derivată din Cubism şi Futurism[69] şi transformată liric cu ajutorul culorilor pure, al dinamismului şi al contrastelor simultane (cunoscător al teoriilor lui Chevreul dar și al celor neoimpresioniste, Delaunay chiar dă numele *simultaneism* operei sale[70]). Se creează o accentuată impresie de mişcare, de luminozitate, pe un suport de reţele cu linii elicoidale sau circulare, dispuse într-un ritm impar. Se mai folosește termenul *sincronism*, pentru a evidenția citirea imaginii ca pe o compoziţie muzicală. La Robert Delaunay, realitatea este redată prin impresii cromatice, care capătă în compoziţie mişcare şi ritmuri specifice percepţiilor optice. Cromatica pare că ar construi singură tabloul: sugerează formele, spaţiul, mişcarea. El își organizează figurile astfel încât să sugereze adâncimea[71], folosindu-se de efectele spațiale ale culorilor. Ale sale *Forme circulare* sunt considerate primele picturi non-figurative ale unui artist francez[72]. Prin ritmul care evocă mișcarea (aștrilor), el introduce timpul (elementul Timp-Ritm) în pictură[73].

În cazul femeilor din tablourile lui Kupka, descompunerea spectrului culorilor completează succesiunea figurilor. Kupka nu va exacerba nici lirismul Orfismului muzical, nici geometria rațională a Neoplasticismului, sinteza sa mergând în direcția schematizării mecanismului mișcării. Energia *Discurilor* sale o evocă pe cea a Futurismului. „Atâta vreme cât arta nu este eliberată de obiect, ea rămâne descriptivă... degradându-se prin folosirea înţelesurilor defective”[74]. Astfel, el depășește granița dintre figurativ și non-figurativ, *in-obiectiv*[75].

Mai puternic decât cubiștii și futuriști, orfiștii vor reuși să obțină impresia de mișcare în operele lor, care fac astfel un pas înainte spre compozițiile Op. Și aceasta pentru că aici mișcarea este a culorilor pure, aproape în întregime eliberate de suportul figurativ.

Scanned with OKEN Scanner

Scanned with OKEN Scanner

e) Sugerarea mişcării în artă

Într-un fel relaționată cu problema de mai sus, a iluziilor optice ale spațiului sugerat, supus transformărilor legate de crearea diferitelor senzații vizuale (de volum, de lumină, transparențe coloristice etc.), este și problema sugerării mișcării, a spaţio-temporalităţii, într-o operă de artă de fapt statică. Este tot o iluzie, o creare a ceva ce nu există în planul lucrării.

O dată cu apariția fotografiei, imaginea mișcării reale este analizată și descompusă amănunțit. Sunt fotografiate personaje în mișcare (Muybridge și Marey au ajuns până la 16 fotografii/secundă)[76], iar kinetoscopul lui Edison permitea derularea fotografiilor succesive, fiecare cadru fiind de fapt un fragment al timpului, incitând la meditații asupra scurgerii inefabile a acestuia.

În pictura modernă, socotim că primii preocupaţi de redarea în artă a mişcării ritmice sunt futuriştii, care, începând cu 1909, lansează mai multe manifeste artistice în care se militează pentru o creaţie artistică în legătură cu noile direcţii ale civilizaţiei: dinamism, viteză, maşinism.

Însă, de-a lungul timpului, au existat anticipări chiar ale căutărilor futuriste.

În general, preocupări pentru sugerarea mișcării în artă pot fi detectate încă din cele mai vechi timpuri. În relieful antic egiptean *Bocitoarele*, din timpul Regatului Nou, limbajul grafic al repetiţiei şi variaţia liniilor şerpuitoare ale braţelor femeilor, legate într-un ritm continuu, se apropie – de altfel şi prin felul pasional de a simţi – de timpurile moderne. Ce ar putea fi aici decât încercarea de a reda mişcarea elastică a corpurilor, în ritmuri decalate?

În *Vânătoarea*, acest tablou-sinteză în care renascentistul Ucello a rezumat întreaga sa carieră creatoare, în afară de mişcarea provocată de forţa direcţionată spre centru a liniilor perspectivice (cu atât mai puternică în contrast cu nemişcarea verticalelor copacilor), pictorul defazează mişcările câinilor.

La Bruegel, un întreg tablou, *Parabola orbilor*, descompune parcă mişcarea unui singur personaj, redând toate stadiile succesive ale căderii oamenilor, care, paradoxal, cu toată mişcarea lor, par şi mai imobili. Pentru că, de fapt, este surprins, ca într-un instantaneu fotografic, un singur moment în timp.

Tocmai această încremenire o surprinde Géricault în *Derby la Epsom*, unde, tot ca într-un instantaneu fotografic, pictorul romantic redă un moment atât de fulgurant al mișcării încât ochiul uman de fapt nu-l poate surprinde precum aparatele performante[77], suspendând caii cu toate

cele patru picioare în aer, într-o flotare nefirească (sau firească doar pentru un singur moment anume, cel al saltului)[78]. Cu toate acestea, impresia vitezei este aici cu atât mai expresiv redată.

Revenind la **Futurism**, pictorii acestui curent au în comun preocuparea pentru redarea juxtapusă a mai multor secvenţe progresive[79] din existenţa în timp (şi deci în mişcare[80]) a lucrului reprezentat (obiect sau fiinţă). Dinamismul este tema însăşi a Futurismului. Efectul obţinut este asemănător cadrelor care se succed într-un film cinematografic. Datorită persistenţei imaginii pe retină, obiectele în mişcare se multiplică şi se deformează, ca nişte vibraţii care dau naştere unor forme abstracte, dinamice. Acest nou stil are la bază: extrema simplificare a motivului, lipsit de orice anecdotic sau sentimental, la care se adaugă punerea în pagină a imaginii, curajoasă, dinamică; iar lumina are o nouă funcție, de descompunere a imaginii într-o adevărată mişcare luminoasă.

Stilul lui Severini, Bala, Carrà, Russolo, Boccioni se sprijină pe descompunerea ritmică a obiectelor, precum și pe interpenetrarea planurilor şi pe simultaneitatea percepției, aici analogia cu viziunea Cubismului fiind evidentă. Iar tuşele ce sugerează mișcarea aerului declanșată de viteza maşinilor conduc privirea spre centrul de interes. În *Stări ale minţii*, Boccioni spera „să forţeze culorile şi forma să se exprime ele însele", să-şi exprime energia latentă[81]. Formele își pierd corporalitatea, devenind doar sugestia unui ritm. Giacomo Balla descompune imaginile similar cadrelor fotografice (*Dinamismul câinelui în lesă*, *Fetiță alergând în balcon*), în dorința de a reda continuitatea mișcării în timp, dar și succesiunea stadiilor ei în spațiu (ca într-un film realizat în slow-motion). În *Fetiță...*, tehnica (divizionistă) dizolvă și mai mult forma, descompunând și culoarea, mărind dificultatea percepției.

Doar că în cazul Op Art-ului, nu mai este vorba despre reprezentări ale obiectului în mișcare, ci despre redarea mișcării fără aluzie la figurativ. Ca în *Lampa electrică*, în care Balla vibrează suprafața atât de puternic încât centrul lucrării poate fi considerat o adevărată lucrare Op.

Există chiar o sinteză între Futurim și Cubism, în care se rezolvă problema redării izolate a momentelor, exprimând-se timpul în mișcare. Este vorba despre **Cubo-futurismul** din unele opere ale lui Malevich, caracterizat prin aplatizarea spațiului pictural, prin aducerea în prim-plan a fundalului (acesta rămăsese nedescompus în Cubism și static în Futurism). Profunzimea este anulată, iar obiectele sunt reduse la suprafețe, pierzându-se în fond[82].

Scanned with OKEN Scanner

În afară de demersul său cel mai important, de factură dadaistă, părintele ready-made-urilor, **Marcel Duchamp**, va fi şi el preocupat de redarea mişcării, plecând de la cercetările futuriştilor. În al său revoluţionar *Nud coborând o scară*, influenţat de Futurism, dar căruia îi va depăşi naturalismul[83], el va prezenta – în viziunea sa dinamizată[84] asupra Cubismului, stranie prin multiplicarea ritmurilor – nu diferite faţete, ci mai curând suprapunerea diferitelor poziţii statice ale aceluiaşi personaj. Fragmentele repetă forma omenească de bază, aplicată ritmului scării, dar complet imobilă. La fel de înghețat este și timpul. Pentru că, de fapt, și în acest caz, ca și în cel al operelor futuriste, nu se obține impresia mișcării, ci descrierea mecanismului acesteia. Iar în ceea ce privește timpul, cu cât este mai divizat, cu atât este mai încremenit.

Dar Duchamp va fi chiar un precursor direct al Op Art-ului, interesat fiind de mişcarea care naşte iluzii optice, în discurile şi în *rotoreliefurile* sale (care însă sunt puse în mişcare de un motor), precum şi de mişcarea în tridimensional, mişcare propriu-zisă, el introducând termenul *mobiluri* folosit mai târziu de Calder. Dacă aceste opere implică totuși mișcarea concretă, *Fluttering Hearts* este o adevărată lucrare Op, statică în fapt, dar cu un puternic efect de pulsare a inimilor, datorat contrastului cromatic și *post-imaginii*.

Calder, deşi mai târziu (începutul anilor 30), a fost primul artist care a inclus efectiv mişcarea în opera de artă: după *stabiluri*, *mobilurile* sale vor fi mișcate mecanic sau prin curenţii de aer. Ele vor duce mai departe viziunea constructivistului Gabo: creațiile lui se vor mișca cu adevărat, o dată cu mișcarea spectatorului. Prin aceasta, Calder este precursor al Artei Cinetice. Dar și în ceea ce privește Arta Op Calder are aportul său de pionier: în litografiile sale, jocurile grafice dau senzaţii optice de mişcare continuă sau de suprapuneri în spațiu.

De altfel, preocupările pentru mișcarea redată în artă se extind și la **sculptura ronde bosse**: Boccioni redă mişcarea prin întinderea şi deformarea volumelor. În *Dezvoltarea unei sticle în spaţiu*, Boccioni exprimă pentru prima oară dinamismul futurist al formelor, analizând obiectul în manieră cubistă[85]. Ideea aceasta a fost preluată de constructiviştii ruşi.

Şi **arhitecţii** vor avea un aport în ceea ce priveşte mişcarea în domeniul construcţiilor şi al urbanismului (futuriștii Antonio Sant'Elia și Mario Chiattone). Cu proiectele sale pentru oraşul viitorului (*Citta nuova*, *Citta futurista*[86]), Sant'Elia considera că cele mai importante clădiri ale noii epoci sunt hotelurile, gările, aeroporturile, care au luat locul vechilor

Scanned with OKEN Scanner

catedrale. În *Manifestul arhitecturii futuriste*, el a propus proiecte de edificii rezidenţiale, blocuri pentru birouri, fabrici, instalaţii. Era convins că scările sunt depăşite şi trebuie înlocuite cu ascensoare exterioare, idee care va aplicată mai târziu în arhitectură. Oraşul imaginat de el, o imensă eflorescenţă de beton şi metal, deşi rămas doar în stadiu de proiect, este un proiect pentru un viitor tot mai actual[87].

Scanned with OKEN Scanner

Scanned with OKEN Scanner

f) Contribuția Școlii Bauhaus

Aportul **Bauhaus**-ului la dezvoltarea Artei Optice este în legătură mai ales cu aplicaţiile practice ale acestei arte. Îmbinând funcționalul cu frumosul, Bauhaus-ul, cel mai important centru artistic al acelor timpuri, poate fi socotit primul institut de design din lume[88], în care arta tinde spre un statut egal cu cel al ştiinţei. Sub semnul reacţiei faţă de Expresionism și năzuind spre pătrunderea artei în viață, în cotidian[89], Școala Bauhaus şi-a propus realizarea unităţii dintre arhitecţi, sculptori şi pictori, între monumental şi decorativ, militând pentru ideea sintezei între artă, artizanat şi industrie[90], pentru ceea ce se va numi *interdisciplinaritate.* Artiștii urmau să fie și ingenioși artizani[91], iar mediul ambiant urma să fie reînnoit.

Chiar cercetările unora dintre reprezentanţii săi vor contribui la dezvoltarea Op Art-ului în ceea ce priveşte aplicarea unor reguli ale fizicii culorilor şi acţiunea lor reciprocă în câmpul cromatic.

Johannes Itten, în tablourile sale nonfigurative, se ocupă de problemele exprimării prin culoare a picturalităţii pure. Prin dispunerea geometrică (aici întâlnindu-se cu programul *De Stijl*[92]), el urmăreşte capacitatea de expresie a unui ton în funcţie de tonurile vecine.

În construcţiile geometrice ale lui Josef Albers, miza este efectul psihic al simultaneității constrastelor. Pe urmele neoimpresioniștilor (la care ochiul privitorului este obligat să perceapă comprimat), Albers a dus mai departe cercetările lui Delaunay în ceea ce privește *contrastele simultane*, cromatice dar și ale formelor statice şi dinamice. Forțând privitorul să aibă două percepţii contradictorii în același timp, ceea ce el numea „interacţiunea culorilor" se traduce în picturile colorate prin oscilaţia între percepţia spaţială şi cea plană, iar în desenele alb-negru, prin mişcarea înainte şi înapoi, între pozitiv şi negativ, între convex şi concav. Culorile şi formele devin ambigue, modificându-se mereu în funcţie de vecinele lor. Dar la Albers, picturalitatea tentelor nu conferă lucrărilor sale caracterul decorativ din operele Op: el chiar refuză, pentru creaţia sa, termenul Op Art, în favoarea sintagmei *perceptual painting* (*pictură perceptuală*). Totuși, în seria de desene liniare albe sau negre, *Structural Constellation*, ca şi Escher, Albers se joacă cu iluzia optică, cu oscilarea continuă între înainte şi înapoi, între percepţia plană şi cea spaţială, între pozitiv şi negativ, convex şi concav[93].

De altfel, chiar unele dintre experimentele și creațiile realizate la Bauhaus (unde se proiectau obiecte de mobilier, veselă, corpuri de iluminat, textile – cu modele abstracte geometrice) implică și aplică efecte

optice, de exemplu tapiseriile Guntei Stölzl[94]. De altfel, și unii artiști Op (Cruz-Diez[95]) s-au arătat interesați de teoriile Bauhaus în ceea ce privește îmbinarea artelor cu meseriile.

Artiștii Op chiar au adoptat multe dintre obiectivele Bauhaus-ului – dacă ne gândim doar la munca în echipă[96], la economia mijloacelor, pentru ca produsele să fie accesibile tuturor mediilor sociale[97], la multiplicabilitatea unui model, eventual prin procedee industriale, la interdisciplinaritatea între mai multe domenii.

Deși întemeiată, așa cum am văzut mai sus, pe o multitudine de fundamente de o mare diversitate, sinteza obținută de Arta Optică este surprinzător de originală și încântătoare. În cavalcada amețitoare a artelor secolului XX, Op Art-ul constituie o viziune aparte, novatoare şi foarte atractivă, datorită combinării aproape şocante a rigorii matematice a structurilor, cu ludicul iluziei optice. Rezultatul este însă armonios şi echilibrat, foarte provocator pentru imaginaţie în privința senzației de permanentă *ne-odihnă* pe care o induce privitorului.

Scanned with OKEN Scanner

C. GRAMATICA LIMBAJULUI VIZUAL AL OP ART-ULUI

Dacă am compara cu un limbaj arta vizuală, atunci opera de artă, în general, ar trebui să fie un mijloc de comunicare. ...O comunicare a unei realităţi proprii creatorului, a lumii sale interioare – celorlalţi. Pentru a analiza acest limbaj, al operei de Artă Optică, trebuie să-i cunoaştem *gramatica*, articulată pe structurile sintactice și morfologice ale imaginii vizuale, adică pe forme şi pe raporturile dintre ele, care dezvăluie modalităţile de reprezentare.

Prezentul subcapitol se oprește asupra problemei complexității limbajului vizual al Op Art-ului, asupra morfologiei și a sintaxei acestuia. O artă revoluționară și inovatoare precum Arta Optică – în care viziunea artistică picturală se combină cu cea decorativă și cu reguli ale acesteia – a avut nevoie de un limbaj special. Vor fi căutate și analizate aici, din perspectivă didactică și chiar metodică, elemente de limbaj care ilustrează Arta Op – punctul, linia, figura, culoarea, valoarea –, precum și principii compoziționale și tipuri de compoziții (statică/dinamică, deschisă/închisă, centrifugă/centripetă, cu un centru de interes sau mai multe, organizate în funcție de anumite scheme compoziționale etc.). Într-o artă a iluziei optice, în care modulele sunt elementele de bază, acest periplu este foarte explicit și coerent, precum, de asemenea, beneficiază și de calitatea diversității: fiecare artist Op vine cu propriul său limbaj vizual, rezultând o infinitate de aspecte și abordări. Așadar, rolul concret al acestui demers este cel din cadrul procesului de educare prin artă, facilitând înțelegerea acestui fenomen artistic aparte de către învățăcei; dar el este, în același timp, și o invitație ce deschide porți creativității acestora.

Scanned with OKEN Scanner

Scanned with OKEN Scanner

1. Morfologia imaginii Op

Aceasta este reprezentată de elementele de limbaj vizual esenţiale reprezentării: punctul, linia, figura (forma volumetrică în reprezentările tridimensionale), culoarea, valoarea. Creaţia Optică oferă o plajă foarte largă de posibilităţi de jonglare cu toate elementele de limbaj cunoscute. În cazul Op Art-ului, aceste elemente de limbaj au o forţă vizuală cu atât mai mare cu cât pe ele se întemeiază construcţia imaginii în mod foarte evident. Aceste compoziţii pot fi adevărate lecţii de predare-învăţare a punctului, liniei, culorii etc.

a) Punctul

Început, sfârşit, limită, concentrare maximă, întrerupere, zonă conflictuală, punctul în arta vizuală este o formă plană sau spaţială ale cărei dimensiuni sunt reduse sau tind să se micşoreze în raport cu suprafaţa-suport. Punctele, alături de linii şi de pete, au fost de la începutul manifestărilor vizuale cele mai simple şi mai directe mijloace de comunicare vizuală, elementele primordiale ale tuturor figurilor[98], reprezentând încă din Preistorie diferite elemente sau ornamentând vase şi statuete. Cu înfăţişări figurative, unele imagini mai mici ale hieroglifelor antice pot fi considerate puncte. În mozaic, punctul capătă materialitate proprie. Micile puncte juxtapuse ale Neoimpresionismului fac parte dintr-o modalitate tehică de a juca suprafaţa picturală. Începând cu Arta abstractă, punctele (de altfel, şi liniile şi formele), nu mai au corespondenţe în realitate, devenind de sine-stătătoare.

Foarte des valorificate de artiştii Op, punctele cunosc în această artă o diversitate de reprezentări, de la cele bidimensionale, până la reliefuri înalte, în care punctele ies din plan, ajungând chiar să fie reprezentate de mici obiecte în sine, cu ajutorul cărora se alcătuiesc structuri organizate.

Ca prezenţă fizică, punctele au mai multe caracteristici.

- Mărimea este o primă trăsătură. Pentru a fi punct, forma trebuie să fie minusculă în raport cu celelalte elemente de limbaj, dar şi cu suprafaţa-suport. Din punctul de vedere al mărimii, expresivitatea punctului este corelată cu efectul de distanţă: dimensiunile mărite sugerează apropierea, cele micşorate – profunzimea, spaţiul îndepărtat.

Efectele acestea sunt foarte folosite în Op, artă a iluziei spaţiale. În *Ond-Fire*, Vasarely sugerează doar cu ajutorul punctelor bombarea în spațiu: în zonele apropiate, discurile se măresc treptat, pentru a se micșora în ariile pe care vrea să le retragă spre fundal.

- Forma exterioară este graniţa ce îi separă conţinutul de mediul în care punctul se află. Punctul poate avea forme geometrice plane (simple sau complexe), spaţiale, figurative, abstracte. Arta Optică utilizează o infinitate de forme ale punctului – pătrate, circulare, chiar obiecte întrebuințate (cum este cuiul la Uecker). În lucrarea *Folclor*, care aparține unei perioade mai puțin austere[99], Vasarely întrebuințează diverse și jucăușe semne cu valoare de punct.

- Gruparea punctelor imprimă expresivitate: dinamism, ordonare (sau dimpotrivă); Op Art-ul este arta care marșează efectiv pe această caracteristică a punctului, folosită ca mijloc de expresie pentru a se obține diferite efecte (cum este în cazul *Discurilor albe* ale lui Riley, unde grupurile de puncte de diferite mărimi imprimă o ordonare aparent dezordonată (sau invers?) a jocului optic.

- Culoarea punctelor are și ea importanță. Punctele pot avea culori diferite, care le sporesc expresivitatea: efectul de distanţă nu depinde doar de mărime, ci şi de culoare (cald în faţă, rece în adâncime); efectul de greu-uşor (jos greu, sus uşor), închis-deschis (jos închis, sus deschis). În lucrările Op în care este folosită culoarea (cele mai multe, de altfel), cu atât mai mult se intensifică efectele urmărite, de iluzie optică, prin folosirea efectelor spțiale ale culorilor. Un exemplu sunt compoziţiile lui Demarco, în care culoarea are un rol important în contrast cu simplitatea elementului folosit: punctul, de aceeași mărime și cu aceeași formă (pătrat).

Câțiva artiști Op care mizează pe punct ca element de limbaj vizual merită menționați. Astfel, Castellani se folosește de urmele cuielor bătute ordonat pe o suprafață plană, pentru a produce o formă neregulată de reliefuri joase, care repartizează diferit lumina şi umbra. Sunt reliefuri cu alternare a punctelor cu străpungeri, care creează suprafeţe ritmice de o mare puritate şi fermitate. Spaţiul sugerat de aranjarea cuielor este elastic şi mobil.

Şi reliefurile lui De Camargo, în funcţie de mărimea elementelor, ajung să dea impresia de mici puncte.

La Dorazio, valoarea semn-culoare-lumină este cea care își pune amprenta asupra elementelor care uneori ajung de dimensiunea unui punct în lucrările sale.

Scanned with OKEN Scanner

La Poons, punctele capătă valenţe deosebite: doar cu ajutorul lor va realiza compoziţii Op, vibrante, de o calitate artistică indiscutabilă, în ciuda repetiţiei infinite. Dispuse aparent întâmplător pe întreaga suprafaţă a tabloului, ele sunt de fapt ordonate foarte riguros[100].

Aparte este şi Uecker, care amplasează perpendicular sau oblic reliefuri dispuse geometric, alcătuite în mod concret din cuie, care nu evocă nimic, nu au valoare de simbol, nu este vorba aici decât doar despre factură, despre efecte speciale de lumină sau despre iluzia mişcării. Plasate într-o lumină radiind dintr-o sursă sau din mai multe, unghiurile sunt astfel calculate încât apar jocuri foarte nuanţate, care dau identitate fiecărei lucrări în parte.

Cu ajutorul punctelor intens colorate, Anuszkiewicz măreşte acuitatea vizuală a privitorului prin intermediul excitaţiei optice bazată pe contrast.

Dar și Riley şi Vasarely vor întrebuinţa, după cum am amintit și mai sus, o multitudine de elemente de limbaj vizual – puncte, linii, figuri – pentru a realiza interesante efecte Op: de exemplu, puncte închis-deschise, dar şi cu variaţii tonale, chiar în tente multicolore, precum de asemenea, întâlnim progresii dimensionale. Așadar, este vorba despre un limbaj vizual cu o simplitate şi o forță de şoc ce îi asigură audienţa, puterea de circulaţie.

Scanned with OKEN Scanner

Scanned with OKEN Scanner

b) Linia

Al doilea element de limbaj vizual, linia, ajunge la aceeași încărcătură expresivă ca şi punctul. Punct în mişcare[101] (dacă mărim vizibil una dintre dimensiunile punctului obţinem o linie), simbol al dinamicii, linia sugerează, prin valoarea şi mişcarea ei, ideea de formă, de spaţiu, chiar de culoare. Oricum, dacă în realitate linia de contur nu există, e o convenție, reprezentând conturul temporar al unui corp până ce acesta își va schimba poziția[102], în artă, linia devine mijloc de comunicare a afectivităţii şi a inteligenţei umane. Şi în Op Art liniile, după cum vom vedea mai jos, sunt caracterizate de o serie de trăsături.

- Prima dintre acestea este mărimea. Liniile pot fi: lungi-scurte, subţiri-groase (imprimând creațiilor Op expresivitate, prin efectul de apropiat-depărtat). O maestră a jocului cu liniile este Bridget Riley, în lucrările sale ea obținând și asemenea efecte – de volum.

- În ceea ce privește aspectul, liniile sunt: drepte, curbe, frânte – conferind fermitate sau sensibilitate, calm sau dinamism, în duct continuu (decorativism) sau modulate (expresivitate), lucrările Op mizând, în iluziile optice, pe aceste senzații transmise, ca în *Fragment 3/11* a lui Riley, unde jocul liniilor frânte are ca rezultat un efect amețitor.

- Ca orientare, liniile pot fi: verticale – ce sugerează ascensiunea, orizontale – ordinea, diferite orientări – nesiguranţa (acest din urmă caz fiind exemplificat de *Reinforced concrete 0°-45°-65* a lui Morellet, în care linia pare că și-ar căuta drumul în spațiul lucrării).

- Și prin grupare se transmit senzaţii. Liniile pot fi convergente, divergente, paralele, perpendiculare, radiale, cu efect de greu-uşor etc. Cuiele lungi care *ornamentează* scaunul lui Uecker pot fi traduse ca linii divergente (*Scaun cu cuie*, Uecker).

- Culoarea caracterizează și ea liniile: ca şi la punct, culoarea are rol în crearea efectului spaţial – ca într-o lucrare fără titlu a lui Sobrino, unde liniile creează efecte de adâncime, dar și de irizare.

Astfel, Dorazio întrebuinţează cu precădere liniile, ca elemente de limbaj vizual, realizând mişcarea iluzorie a compoziţiilor prin jocuri de benzi încrucişate, de lăţimi diferite.

Soto va exploata efectul de moar: o linie diagonală, desenată de-a curmezişul unor linii paralele dese, va părea ruptă la intersecţii. În lucrări elegante, în relief mic, el suspendă de fire de nylon baghete din metal în faţa unui fundal liniat subţire, monocrom. Imaginile se dizolvă și se schimbă în funcţie de curenţii de aer și de mișcarea spectatorului[103].

Cruz-Diez, în *Cromo-interferenţe*, încrucişează tramele de linii paralele care, sub efectul unei mişcări (mecanice, fizice sau doar virtuale) produc impresia de moar.

Sempere realizează o remarcabilă senzaţie de mişcare prin intermediul unei foarte elaborate liniaturi paralele, extrem de fine.

Reliefurile din cuie ale lui Uecker se articulează în diverse figuri şi structuri, uneori linii în spirală, într-un fel de crescendo organic.

Anuszkiewicz pune accent pe relaţia dintre figură şi fond, suprafeţele sunt ordonate după trasee geometrice şi sunt traversate de linii foarte fine şi contrastante.

Morellet va folosi şi el linia – simplă, în instalaţiile luminoase – sau reţele de ordonare prin suprapunere, creând o tramă care-i va deveni caracteristică: o reţea de linii paralele negre, suprapuse după o ordine determinată[104], care acoperă întreaga suprafaţă a unor structuri omogene, uimitoare prin neprevăzutul provocat de ceva atât de riguros. Unele reţele dau senzaţia de greu, altele sunt atât de uşoare încât par că plutesc.

La Riley, liniile realizează dinamismul optic prin deformări şi rupturi în interiorul seriilor. Paralele șerpuitoare ale mișcării apei sau aerului[105], dar și ale trăirilor sale lăuntrice, liniile în opera ei au o vibrație pe care o regăsim în lucrările obținute prin programele computerelor. Uneori, configuraţia liniilor pare a se schimba o dată cu schimbarea poziţiei privitorului.

În ciclul *Zebre*, Vasarely creează, printr-un joc de dungi sinuoase, impresia de volum. Formele iau naștere prin jocul pozitiv-negativ[106]. Alte compoziţii geometrice sunt simple linii cu o configuraţie convexă sau concavă, care lasă senzaţia că imaginea este instabilă, privitorul având impresia că percepe mişcarea. În ciclul *Vonal*, păstrează forma pătratului, dar renunţă la distorsiunile specifice, obţinând efecte de Cinetism Virtual prin dispunerea laturilor după principiile perspectivei liniare.

Agam divizează imaginea în lamele angulare. Liniile colorate se lărgesc sau se îngustează: imaginea se destinde pentru a-şi releva aspectul său multicolor sau se concentrează într-un plan negru, texturat.

Scanned with OKEN Scanner

Scanned with OKEN Scanner

c) Forma

Forma reprezintă aspectul vizual al lucrurilor. În artă, ea constituie un element foarte important al limbajului operei, arta exprimându-se prin forme, pe care le prelucrează și le cizelează.

Formele sunt: plane (bidimensionale) – figurile – şi volumetrice (tridimensionale).

În Arta Op, sunt folosite formele (plane și volumetrice) care au la bază geometria simplă, cu aspecte diverse. Simbolic, pătratul este poezia, echilibrul; triunghiul – credinţa; cercul – puritatea, adevărul. Expresiv, pătratul este vigoarea, robusteţea, gravitatea; triunghiul – agresivitatea, violenţa; cercul – delicateţea, perfecţiunea. Impresiv, pătratul reprezintă staticul, greul, limita; triunghiul – mişcarea lentă, deschiderea în afară; cercul – uşurinţa, mobilitatea. Iată, așadar, câte drumuri deschise, pe care artiștii Op vor încerca să le întrebuințeze...

Un element sau un semn folosit adesea în Arta Op este modulul. Modularea presupune existenţa unui modul ca element repetabil şi a unui principiu de repetiţie. Un pătrat ca modul poate fi repetat, combinat, mărit, micşorat, dar rămâne ca formă tot un pătrat. Ca în cazul literelor alfabetului, la Vasarely o unitate vizuală de bază în ceea ce privește forma și culoarea poate fi combinată la infinit[107] (de exemplu, un cub redat în perspectivă, cu un romb înscris în suprafața frontală, ca în tapiseria sa, *Maamor*).

Foarte folosit în Op Art, modulul îşi poate modifica şi forma. În *Sferă cu pătrate*, același artist amintit mai sus pornește tot de la sugerarea unui cub în spațiul bidimensional, căruia însă îi modifică treptat și dimensiunea și forma, redându-l din mai multe unghiuri de vedere (de deasupra, de dedesubt, dar și de aproape sau de departe), imprimând astfel volum sferei pe care aceste cuburi o alcătuiesc. De fapt, folosit aici este ambiguul *cub al lui Necker*.

Figura

Dorazio construieşte figuri geometrice din linii divers etalate pe suprafaţa-suport.

Sempere obține senzaţia de dinamism nu doar cu ajutorul liniaturii, ci şi cu ajutorul figurilor geometrice, în progresie şi gradaţie.

Morellet va avea de la început un limbaj pronunţat geometric, dominat de forme simple, asamblate în compoziţii elementare, bidimensionale.

Figurile lui Riley se remarcă prin schimbări de ritm, mişcări şi contra-mişcări, contractarea sau relaxarea elementelor picturale, bine definite, dar cu o aparenţă de întrepătrundere. Dar în general, la ea, figurile sunt folosite pentru a obține cu ajutorul lor linii cu ritmuri inexistente în lucrare, dar receptate de privirea spectatorului[108].

Spre deosebire de Op Art-ul lui Riley, care poate induce amețeală spectatorului, arta lui Vasarely imprimă, din contra, echilibru și organizare[109]. Cercul și pătratul, întretăiate şi combinate, redate în perspectivă, sunt componentele de bază ale operei lui Vasarely[110]. Sunt figuri care *înaintează* şi *se retrag* succesiv, deformate, dilatate sau îngustate, prin schimbarea raportului între dimensiunile lor obţinându-se efecte de concavitate sau de convexitate. Ele transcriu conceptele sale ştiinţifice despre spaţiu, materie şi energie, prin mijlocirea figurilor pur geometrice, care alcătuiesc în același timp și fondul lucrării[111], transformându-se în forme, sugerându-se astfel volumul, dar și mișcarea. Vasarely militează pentru unitatea organică dintre figură şi culoare, care sunt pentru el unul şi acelaşi lucru[112].

Şi în compoziţiile lui Agam prind viaţă figuri, geometrice în general, uneori chiar foarte bine individualizate, dar de cele mai multe ori de o instabilitate extraordinară.

Forma volumetrică

Suprafeţele lui De Camargo sunt acoperite de cilindri tăiați dintr-o tijă subțire din lemn. Segmentele sunt retezate sub unghiuri diferite, acestea difuzând lumina într-o multitudine de direcţii, într-o armonie instabilă, surprinzătoare[113].

Şi Peeters va ieşi din spaţiul plan, amplasând diverse materiale pe suport (de exemplu, în lucrarea *Pene albe*), pentru a obţine structuri rafinate.

La Castellani, suprafaţa este traversată de tensiuni dinamice rezultate din ieşiturile şi depresiunile lăsate de înțepăturile unor cuie, iar umbrele creează efecte perspectivale iluzorii. Folosind repetiţia simplă, el reduce lucrarea la spaţiu, lumină şi timp (nu există nici un fel de imagine reprezentată, nici măcar abstractă, în lucrările sale[114]).

În volum, Le Parc va obţine efecte optice generate de instabilitatea formelor geometrice şi de mobilitatea luminii (reflectată de acestea), o lumină de obicei albă și provenind de la o sursă laterală[115]. Plăci suspendate din metal reflectă lumina, impresionând privirea spectatorului.

Scanned with OKEN Scanner

Şi Vasarely s-a interesat de tridimensionalitate, deşi mai puţin decât discipolii săi (*Gestalt*).

Soto va trece de la tabloul cu elemente în relief mic, la instalaţii, aşadar la forma tridimensională, urmărind crearea ambianței. Va ajunge la aranjamente spaţiale, în care spectatorul poate pătrunde efectiv, pentru a le aborda din interior.

Uecker va extinde procedeul acoperirii cu cuie şi la suporturile cele mai neaşteptate: piane, scaune, televizoare (aşadar, nu doar suprafețe plane). Nu în ultimul rând, el este interesat de reprezentarea unui proces dinamic, întotdeauna plasând cuiele în aşa fel încât elementele pe care se înalţă să dea iluzia unei energii cinetice. Dar el va amplasa și dopuri de plută sau tuburi din carton pe suprafața picturilor sale[116].

Cruz-Diez aşează perpendicular lamele din material termoplastic translucid pe o suprafaţă plană, în lucrările sale care se modifică în funcţie de unghiul de privire al spectatorului, dar şi de textura şi diferenţierile de plan ale suportului lucrării.

Opera lui Sempere este definită prin repartiţia elementelor geometrice pentru a se obţine efecte optice vibrante, jocuri cu lumina, culoarea, mişcarea.

Sobrino este un magician al mişcării reale sau sugerate a formelor geometrice modulare. Din metal, sticlă, plexiglas, acestea oferă posibilitatea experimentelor care au la bază reflexia și transparența[117].

La Morellet, sculpturi cu structuri simple, precise, sunt concepute uneori pentru un context arhitectural.

Lucrările *polimorfice*[118] ale lui Agam sunt construite din lame de tablă în relief, în formă de dinți de fierăstrău[119] cu vârfurile orientate spre spectator. Acestea prezintă diferite aspecte, conform unghiului de vedere al privitorului, formând un ritm. Ele par să se integreze una în alta dacă ne aflăm în faţa tabloului, dar se separă şi se recompun dacă ne deplasăm dintr-o parte în alta, caz în care compoziția se transformă: zonele ascunse se relevă treptat, cele vizibile dispărând. Astfel încât el permite spectatorului să ia parte activă la crearea de noi compoziţii. Dar are şi lucrări ronde-bosse, unde ritmul este principiul fundamental, Agam moştenind abordarea particulară a lui Max Bill în sculptura sa geometrică, cu forme strălucitoare şi precise.

Scanned with OKEN Scanner

d) Culoarea

Similar cu modularitatea în ceea ce priveşte forma, orice amestec cromatic care foloseşte o anumită culoare ca modul constituie tot modularitate. Se întâlnește și în Arta Op, folosită pentru a se obţine mai multe nuanţe și tonuri ale aceleiaşi tente (culoarea-modul trebuie să domine). Se valorifică astfel calităţile dinamice ale unor raporturi cromatice (pe lângă cele de formă).

Ca orice compoziţie, şi cea Op respectă aceleaşi reguli coloristice: armonia cromatică, gamele, contrastele, circulația culorilor, dominanta cromatică sau dialogul. La baza armoniei stă acordul cromatic: şi în Arta Op, culorile pure nu vor fi juxtapuse violent, în dezacord, ci se va face o trecere dinamică de la o tentă la alta, cu ajutorul degradeurilor de ton sau de nuanţă. Gama cromatică realizează unitatea tabloului, prin culoarea dominantă a compoziţiei.

În cazul compoziţiilor Op, vom întâlni toate cele 7 tipuri de contraste. În acest sens, este oferită o plajă foarte largă de posibilităţi de combinare a culorilor. Contrastul este un mijloc de expresie vizuală prin care elementele de limbaj aflate în opoziţie îşi accentuează caracterele proprii. În Op Art există şi contraste intense şi contraste temperate (anumite raporturi cromatice pot fi în acelaşi timp şi contrast şi acord). Un interesant exemplu de obținere a contrastului simultan este observabil la Riley: în *Cataract 3*, unde artista foloseşte pentru prima dată culoarea.

Efectul spaţial al culorilor este exploatat foarte adesea în Arta Op. Efectele de aproape-departe sunt receptate cromatic astfel: două culori calde sau reci, dar cu tonuri pure, aşezate oricum în compoziţie, vor da impresii diferite, de: în faţă – cea mai strălucitoare şi mai luminoasă, în spate – cea cu o strălucire şi o luminozitate mai mică. În aşa-numitul plan *din faţă*, iluzoriu, al tabloului, raportul dintre deschis şi închis este cel mai contrastant. În planurile următoare, contrastul se atenuează. În ceea ce priveşte spaţialitatea, aceasta se traduce astfel: culorile calde ies în relief, cele reci creează impresia de adâncime. Excepţie face violetul intens, care dă impresia de apropiere, în ciuda faptului că este o culoare rece. Pentru fundal, Vasarely alege pătrate albastre despărțite de pasaje subțiri orange, în schimb, pentru sfera care se bombează, pătratele au un orange din ce în ce mai luminos, pasajele fiind albastre (Vasarely, *Enigmes I*).

Efectul spaţial al culorilor este strâns legat de celelalte efecte ale culorilor: cald-rece, uşor-greu.

Efectul termodinamic. Clasificarea culorilor în calde şi reci este convenţională, fiind determinată de impresia pe care o culoare o produce

Scanned with OKEN Scanner

când o privim. Astfel, R, O, G ne dau senzaţia de căldură, Ve, A, Vi, de rece. O culoare poate fi încălzită sau răcită prin amestec fizic sau optic.

Amestecul fizic rezultă din amestecul culorilor între ele (Vi, de exemplu, este cald sau rece după cum are mai mult sau mai puţin R) (*Midnight Suite, Purple with Red* a lui Anuszkiewicz prezintă ambele variante ale Vi: mai cald sau mai rece).

În Arta Op, exploatat este şi amestecul optic (juxtapunerea). Se realizează prin aşezarea alăturată a două culori pe suprafaţa-suport. Amestecul este făcut pe retină, atunci când privim culorile (acelaşi R, de exemplu, de aceeaşi întindere, aşezat lângă diferite culori, îşi schimbă caracterul iniţial şi devine mai cald sau mai rece: lângă G, se răceşte uşor, lângă Vi, se încălzeşte uşor, lângă A, se încălzeşte vizibil). Întâlnim asemenea căutări în lucrarea lui Demarco, *Relation couleur*.

Efectul greu-uşor. Se disting culori uşoare: G, O, R deschis, VeG – şi culori grele: R închis, Ve, ViA. Culorile uşoare sunt cele luminoase şi calde, cele grele sunt cele întunecate şi reci. Se aşează diferit în planul tabloului, în partea de jos şi în prim-plan sau, dimpotrivă, sus şi în planurile îndepărtate.

Vedem cum rombul realizat în culori foarte deschise și foarte calde pare ca plutește deasupra suprafeței pe care se distinge și printr-o luminozitate puternică (Demarco, *Couleur*).

Castellani utilizează mai târziu, ca suport – pentru compoziţiile sale (în general albe sau negre), bazate pe un joc de valoare – şi suprafeţe colorate intens, dar întotdeauna acestea sunt monocrome[120], variate tonal, în funcţie de incidenţa luminii care se opreşte în mod diferit asupra neregularităților.

Dorazio va suprapune benzi de diferite culori pure, în compoziții fără început sau sfârșit[121], creând, prin transparenţe, efecte de profunzime. Texturile de o extremă fineţe creează surprinzătoare efecte de lumină.

Sedgley debutează cu imagini de *ţinte*: inele colorate, a căror aparentă pulsație conferă o puternică impresie de avansare sau de retragere, toată suprafaţa rămânând instabilă[122]; efectul este intensificat de schimbarea luminozităţii culorilor pure.

La Soto, structurile cinetice sunt alcătuite din elemente geometrice colorate: suprapuse în diverse unghiuri, variatele structuri apropiate cromatic produc o senzaţie de mişcare, care se accentuează şi mai mult atunci când spectatorul se plimbă prin faţa lor.

Pornind de la dripping-ul lui Pollock şi de la experimentele lui Newmann, Poons utilizează culorile pentru a obţine efecte optice,

Scanned with OKEN Scanner

aranjând punctele pe un fond aproape monocrom. În *Orange Crush*, Poons pictează puncte de culoare A-Ve pe un fond O, puncte care creează o puternică senzaţie de vibraţie, activând suprafaţa aşa cum bulele de aer ar mişca oranjada din care se ridică... În *Double Speed*, compoziţia constă nu în una, ci în două structuri suprapuse de puncte colorate; deşi în fiecare sistem punctele sunt de culoare identică, ochiul privitorului, încercând să distingă o structură de alta, devine incapabil de o punere la punct corectă din cauza strălucirii contrastelor colorate. Din acest motiv, punctele par să-şi schimbe continuu poziţia şi privitorul va vedea puncte acolo unde nu sunt, dar şi pentru că, fiind desenate chiar până la marginea pânzei, impresia este că se poate continua dincolo de margini[123]. Motivele punctiforme ale lui Poons se înrudesc cu picturile *boogie-woogie* ale lui Mondrian, cu structura invizibilă a sistemului rectangular al acestuia.

În *Physichromii*, Cruz-Diez dispune lamele colorate pe suprafaţa-suport, care descompun și recompun lumina colorată: culoarea se modifică şi creează o impresie de radiaţie cromatică, variind o dată cu poziţia luminii și a privitorului. Prin lumina colorată în care pătrunde spectatorul, el urmărește autonomia culorii în spațiu[124].

Sempere exploatează cu precădere subtilităţile de nuanţe, evitând agresarea retinei prin contraste violente de culoare. Optând pentru gradaţii din aceeaşi gamă cromatică, el se limitează să opună doar nuanţe luminoase celor întunecate.

Culoarea este unul dintre cele mai izbitoare aspecte ale artei lui Anuszkiewicz. Preocupat de noile teorii ale interacţiunii culorilor, după preceptele lui Albers, Anuszkiewicz utilizează culorile intens contrastante, uneori complementare. Mizând pe șocul optic[125], el creează imagini ce dau impresia de mişcare printr-un simplu efect optic luminos, numit de el însuşi *iradiaţie*. Utilizează câteva culori, dar de maximă intensitate, pe care le folosește în mod repetat[126]. Dar urmăreşte și transfomările optice care au loc atunci când culori de diferite intensităţi sunt aplicate aceloraşi configuraţii geometrice (pătrate, multiple de pătrate).

Morellet se limitează la figuri simple; aceeaşi simplitate o regăsim şi în paleta cromatică, restrânsă la câteva culori, fără o factură aparentă. La acestea, se adaugă și efectele luminoase colorate din instalaţii.

Treptat, şi Riley va recurge tot mai mult la culoare, în motive foarte simple, benzi alungite, unde raporturile dintre diferite nuanţe creează animaţia pânzei. Se inspiră din natură (aluzii la efectele fenomenelor naturale, la sursa energiei focului, vântului, apei), dar o folosește doar ca sursă de inspirație pentru a obține dinamismul forţelor vizuale.

Scanned with OKEN Scanner

Vasarely obţine iluzia instabilităţii în compoziţiile lui în care ochiul creează automat iluzia schimbării, în contrastul tonurilor de culori întunecate sau strălucitoare. Semnificând expansiunea Universului, *Vega-Nor* creează iluzia optică a unei sfere pe o suprafaţă plată. Iluzia este datorată felului în care sunt folosite culoarea, figura, linia. Culori calde, ca O şi G, tind să avanseze în spaţiu. Figurile devin progresiv mai subţiri şi mai mici, ca şi cum s-ar îndepărta de centru. Şi liniile amplifică iluzia. De asemenea, el invită la percepția intelectuală a tabloului, instaurând un model de percepere prin asocierea dintre diverse forme cu diverse culori, acestea din urmă căpătând astfel valori diferite[127].

La Agam întâlnim cercetări ale efectelor culorilor complementare de mare intensitate când sunt juxtapuse, cercetări ale schimburilor optice care rezultă (influenţa lui Itten este regăsită în preferinţa constantă pentru forme geometrice, pure, culori strălucitoare şi compoziţii multicolore). Face apel la muzică şi la contrapunct, ale căror variaţii le va transpune în pictură, sub forma modificărilor de lumină şi de culoare. El va rămâne în domeniul şocului optic nu prin motivul folosit, ci prin lumină.

Scanned with OKEN Scanner

e) Valoarea

Valoarea reprezintă distincţia dintre lumina relativă şi întunericul relativ. Termenul poate fi aplicat şi seriei de griuri de la alb la negru, dar și tonurilor mai deschise sau mai închise ale diverselor culori. Valoarea este determinată de lumină şi umbră, de ritm, de spaţiu, de materialele cu care se lucrează. Este legată şi de compunerea elementelor: spaţii goale cu spaţii dinamizate, încărcătura cu un număr mai mare sau mai mic de elemente, fiecare cu intensitatea lui cu care captează privirea. De asemenea, spuneam că valoarea se referă şi la luminozitatea culorilor. Valoraţia este o pictură în alb-negru. O lucrare se poate verifica, fotografiind-o în alb-negru. Ea poate să aibă o multitudine de culori, dar să nu fie valorată, sau invers: pot fi culori puţine şi valori multe.

Valoarea este un instrument pe care Op Art-ul mizează uneori, Vasarely folosind această opoziție între zone colorate în tente violent contrastante, dar de aceeaşi înălţime tonală, o fotografie alb-negru dând tonuri de gri aproape identice[128]. Pare foarte colorată sculptura mai sus amtintită, *Gestalt*, a lui Vasarely, dar multitudinea este a tonurilor și semitonurilor; iar invers, în lucrarea *Harom* a aceluiași autor, cerculețele au diverse culori (roșu, grena, albastru, verde), dar în fotografia alb-negru, ele au aceeași valoare, același gri, fără diferențe de tonuri.

În Arta Op, sugerarea volumului poate fi făcută aplicând procedeul clarobscurului. Clarobscurul este contrastul dintre părţi întunecate şi părţi luminate. Este procedeul prin care este redat volumul şi spaţiul. Dacă lumina cade dintr-o parte, întâlnirea dintre lumină şi umbră este directă, rezultând un puternic contrast închis-deschis (orice obiect luminat dintr-o parte are umbră pe partea opusă: umbra proprie). Se sugerează astfel relieful obiectului, modelând forma (figura), adică acoperind-o cu tonurile culorii locale (deschise în lumină şi închise în umbră). Un exemplu îl reprezintă formele geometrice ale lui Vasarely, în care micile module pătrate îşi intensifică treptat tonurile în *umbră*, deschizându-se în *lumină* (Vasarely, *Rouge et bleu*).

Foarte mulți artiști Op jonglează cu infinitatea de tonuri și de semitonuri, de la alb la negru, sau pur și simplu mizând pe contrastul valorilor. La Castellani, o matrice optico-vizuală este obţinută prin incidenţa luminii pe tablă: un joc de lumini creează reliefuri pozitive sau negative. Utilizând un sistem precis, el înfige cuie sub pânză la adâncimi diferite. Cu această metodă, transformă lucrările monocrome în membrane dinamizate de unghiurile diferite în care cade lumina. În general, operele timpurii se concentrează pe alb (nu ca pe o culoare, ci ca

Scanned with OKEN Scanner

pe absenţa culorii), aceasta fiind matricea conceptuală a întregii sale opere.

Suprafeţele monocrome ale lui De Camargo conţin secţiuni cilindrice modulare, care, dispuse în unghiuri diferite, creează curioase efecte de clarobscur.

Poons extinde jocul de puncte în afara graniţelor culorii, folosind valori.

La Uecker, reliefuri albe pe suprafeţe albe dau impresia că dizolvă identitatea fizică a operei, pentru că ochiul nu dispune de o suprafaţă plană stabilă pe care să se fixeze. Folosirea unei singure culori (valori) – albul – îl va individualiza pregnant între artiştii generaţiei sale. Și în lucrările cu cuie urmărește variația luminii și a umbrei.

Coloratul Anuszkiewicz va lucra şi în cadrul restrâns al alb-negrului, realizând o serie de structuri modulare ce amintesc de Vasarely, prin modul în care obţine iluzia spaţiilor bidimensionale.

În tramele caracteristice lui, Morellet va folosi doar alb-negrul.

Riley creează dinamism optic limitându-se la alb şi negru în majoritatea lucrărilor sale. În mai sus-amintitele *Discuri albe*, dacă privim în altă parte, ochii vor continua să vadă imagini ireale (puncte albe), sclipitoare. Este fascinată de actul privirii, mai ales în lucrările alb-negru.

Ciclul *Zebre* al lui Vasarely reprezintă structuri binare, a căror tensiune este accentuată de jocul alb-negru, unde apare o ambivalenţă a figurilor – devenite permutabile, ambigue.

Scanned with OKEN Scanner

2. Sintaxa imaginii Op

Sintaxa imaginii permite studierea limbajului vizual sub aspectul său pur formal, al reprezentării. Desigur, sintaxa imaginii are legătură cu semnificaţia operei, deşi nu se referă strict la ea, deoarece forma reprezentării nu este ceva doar exterior, ea determinând conţinutul acesteia, ideile exprimate de lucrarea vizuală, elemente ce determină semnificaţia sa. Din toate timpurile, organizarea spaţiului vizual a constituit preocuparea principală a creatorilor. Compoziţia este o organizare a elementelor vizuale într-un ansamblu coerent. Relaţiile dintre puncte, linii, forme, valori, culori sunt gândite pe baza unor probleme de paginaţie, proporţie, armonie, echilibru, expresivitate, contrast.

Compoziţie înseamnă intervenţia asupra formelor şi a relaţiilor dintre ele, pentru realizarea de ansamblu a ideii vizuale, avându-se în vedere scopul expresiv. Expresivitatea este acea proprietate a compoziţiei care o face capabilă să capteze interesul, să comunice emoţii, să pătrundă în sufletul privitorului.

În ceea ce privește Arta Op, specială este permutabilitatea elementelor. După cum vom vedea mai jos, este vorba despre reguli ale artei decorative, colate pe compoziția picturală, rezultatul fiind original și fermecător, mizându-se pe obținerea mișcării doar optice, nu și a celei reale.

După cum sunt organizate elementele acestora, compoziţiile sunt de mai multe tipuri.

În compoziţia închisă (capsulată), toate elementele au direcţii ce duc spre interiorul cadrului lucrării. Elementele de limbaj şi mijloacele de expresie se consumă în interiorul tabloului. Un centru sau două de interes sunt puse în evidenţă, orientând atenţia spre ele. În compoziţia deschisă, elementele componente, prin modul lor de organizare, au sensuri ce duc privirea spectatorului în afara cadrului tabloului, scena se continuă, centrele de interes pot fi doar deduse (pot exista în imagine, dar pot fi închipuite şi în afara tabloului, fiind imaginate de privitor).

În Arta Op se întâlnesc deopotrivă compoziţii închise (Vasarely, *VY-48-A*) şi deschise (Riley, *Drift 2*), caracteristica fundamentală a Op Art-ului, dinamismul, putând fi limitată la spaţiul fizic al lucrării sau putând fi sugerată continuarea în afara cadrului, cu aceeaşi forţă. Dar multe dintre compozițiile Op, jonglând cu instabilitatea percepției, au tendința de a avea o aparență de compoziție închisă, în care privirea este orientată spre centrul lucrării, dar care însă sugerează posibilități de deschidere a jocului

Scanned with OKEN Scanner

spre spațiul din afara tabloului (la Vasarely, în *Biza-Zett*, în partea de jos a imaginii, deja există *promisiunea* începerii unui nou joc optic).

Alt criteriu de clasificare a compozițiilor este cel al mișcării.

Compoziția statică are o structură dominată de linii (axe) şi forme doar pe direcţii orizontale şi/sau verticale. Caracterul static nu rezultă din nemişcarea elementelor, ci din structura liniară, din dispunerea elementelor de limbaj; nu înseamnă lipsa forţelor şi tensiunilor, ci echilibrarea lor.

În Arta Op, dinamismul este trăsătura fundamentală. Chiar când pare statică, o compoziţie Op este animată. În *Silvered 2* al lui Riley, avem de-a face cu o compoziție aparent statică, dar dinamizată optic cu ajutorul contrastului de culoare. În *Static 3*, austera compoziție alcătuită doar din puncte de formă ovală, așezate la distanțe egale, este simplă și regulată. Dar și aici Riley oferă senzația unei energii intense[129].

Compoziţia dinamică, specifică Op Art-ului, este dominată de linii oblice, frânte, circulare, spiralate, contorsionate. Formele (figurile) sunt neregulate, contrastele sunt puternice. Dinamismul se traduce prin acumularea forţelor într-o rezultantă activă, de cele mai multe ori fiind accentuat totul și printr-o cromatică foarte contrastantă (Vasarely, *Oslop 3*).

În afara elementelor de limbaj vizual, există şi o serie de mijloace de expresie artistică, care trebuie respectate în orice compoziţie, indiferent de tipul acesteia; de asemenea, există în compoziția Op și reguli de bază pe care le regăsim în compoziția decorativă.

Varietatea înseamnă diversitate în folosirea elementelor vizuale. Se obţine prin folosirea de linii, forme, valori şi culori diferite, organizate în contrast, în aglomerări sau dispersări. Op Art-ul mizează uneori pe jocul optic cu elemente ce par foarte variate, cărora însă le găsim reguli care le aduc la același numitor (Riley, *Carnival* – unde, dacă privim cu atenție, figurile, aparent diferite, sunt obținute prin suprapunerea aceluiași tipar).

Așadar, pentru a nu irita ochiul (un contrast prea puternic, de exemplu), este necesară asigurarea unităţii compoziţiei. Aceasta reprezintă conlucrarea elementelor vizuale variate, în vederea ordinii şi a echilibrului întregului, subordonarea părţilor individuale întregului. Se obţine prin aşezarea formelor după anumite scheme geometrice, prin raportul între plin şi gol, prin distribuirea echilibrată a valorilor închis-deschis, prin armonizarea culorilor (de exemplu, în *Arcturus* a lui Vasarely).

Scanned with OKEN Scanner

Echilibrul este acel raport între părţile unei compoziţii prin care contrastele se neutralizează prin complementaritate. Se realizează între părţi juxtapuse: dreapta-stânga, sus-jos (Agam, *Mesaj de pace*), gol-plin, apropiere-depărtare, abstract-concret, general-particular, precum și între valori, culori, forme.

Proporţia stabileşte modul de existenţă al formelor sub raportul dimensiunilor. În ele însele, dimensiunile ne lasă indiferenţi, dar când artistul le traduce în raporturi, acestea ne solicită. În plus, proporţia se raportează la un tratament al planurilor şi al formelor în interiorul spaţiului. Tocmai acest lucru este exploatat de Op Art, care este o încercare continuă de punere în dialog a proporțiilor diferitelor module pentru a se obține fluiditatea necesară pentru sugerarea mișcării iluzorii (*Vega-Vizi*, Vasarely).

Schema compoziţională este structura compoziţiei din punctul de vedere al formei de ansamblu. Schema se bazează pe anumite linii direcţionate, linii de forţă pe care se construieşte întreaga compoziţie. Este elementul care o susţine şi pe care vor fi *brodate* celelalte elemente auxiliare. Există mai multe scheme compoziționale.

- În compoziția pe registre orizontale (sau verticale), orizontala sau verticala sunt direcţii care exprimă stabilitate maximă, echilibru. Astfel încât, în Arta Op, unde baza o constituie dinamismul, vom întâlni mai puţine compoziţii doar pe orizontală sau pe verticală, iar atunci când există, ele mizează nu pe construcția și pe orientarea elementelor, ci pe jocul cromatic (*Paean*, Riley).

- În compoziția pe registre oblice și diagonale, diagonala exprimă spaţialitate şi mişcare. Sparge dreptunghiul imaginii, fără a scinda compoziţia. Oblice și diagonale, ca trasee compoziționale, găsim de pildă chiar și într-o compoziție foarte simplă a lui Riley, *Fragment 1*.

- Compozițiile pătrate sau dreptunghiulare exprimă stabilitate maximă; desigur, în Arta Optică, această stabilitate este de fapt aparentă (Sempere, Fără titlu).

- Compoziția romboidală, în schimb, comută atenţia de la marginile tabloului spre interiorul imaginii. În general, rombul face trecerea spre elipsă (rotunjirea colţurilor) (Morellet, *Percepție*).

- Există și schemele compoziționale rotundă şi elipsoidală; cercul este perfecţiunea, centrarea atenţiei spre interiorul imaginii. Se potriveşte unor compoziţii cu mesaje simbolice. Exprimă, ca şi elipsa, o dinamică închisă. Ovalul este expresia mişcării de rotaţie dinamică, privirea fiind dirijată circular, ocolind interiorul imaginii. Deși în mod declarat rotundă,

Scanned with OKEN Scanner

compoziția *Decrochage no 5* a lui Morellet găsește soluții pentru a ieși din static (ruperea cercului, discontinuitate a luminii).

- Spirala exprimă dinamismul maxim, centripet și centrifug în același timp; este proprie subiectelor dinamice, dirijând privirea într-un sens sau în altul (*Artă și natură*, Vasarely).

Centrul de interes este acea zonă din tablou care atrage atenţia privitorului în primul moment. Ca să-l creeze, artistul foloseşte anumite mijloace: efectul de plin-gol, contraste, insistarea pe detalii etc.

În funcţie de amplasarea centrului de interes, compoziţiile se clasifică în centriste și centrifuge.

- În cele centriste (centripete), centrul de interes se află aproximativ în centrul geometric al lucrării (în *Enigmes* a lui Vasarely, centrul de interes este reprezentat de sfera din centrul tabloului, fără sugestii de continuare a compoziției în afara marginilor lucrării).

- În compozițiile centrifuge, centrele de interes sunt în jurul centrului geometric al lucrării, rămas neocupat (cum este într-o compoziție a lui Agam, unde este evidentă intenția de dispunere a elementelor în jurul centrului lucrării).

Dar în general, din cauza iluziei optice pe care o urmărește permanent Arta Op, aici compozițiile centriste și centrifuge nu sunt întotdeauna ceea ce par, ele trecând iluzoriu dintr-o categorie în alta (în *Boreal Neg* a lui Vasarely, centrul geometric al lucrării pare neocupat, elementele, liniile, fiind dispuse în jurul lui, dar, de fapt, el este vârful formei diamantine; în *Concentric*, Anuszkiewicz adună punctele în centrul lucrării, dar ele, în același timp, se dispersează spre laturile tabloului).

În funcţie de numărul centrelor de interes, compoziţiile (inclusiv cele Op) pot avea:

- un centru de interes (Vasarely, *Cheyt M*),
- două sau mai multe centre de interes (Vasarely, *Duo*).
- în arta decorativă, de la care Op Art-ul a împrumutat principii de organizare, există și compoziții fără centru de interes, când lucrarea este o alcătuire de forme şi structuri neaccentuate sau egal accentuate (*all over*), foarte des întâlnită în Op Art (Riley, *Ease*).

Ritmul constă în reluarea unui anumit model sau folosirea mai multor dimensiuni ale aceleiaşi forme. Ritmul este mişcare, dar se deosebeşte de aceasta printr-o identitate proprie: revenirea timpilor slabi şi tari la intervale egale. În pictură, efectul cel mai general al ritmului este transformarea suprafeţei în spaţiu-timp. Ritmul poate fi monoton sau expresiv, după cum repetiţia este identică (ca într-una dintre lucrările lui

Scanned with OKEN Scanner

Riley) sau variată (în lucrarea *Ritm* a lui Agam, este imposibil să nu detectezi intenția reluării grupajului de linii).

Rima este foarte vizibilă în Op Art. Acest procedeu (prin care se obține echilibrul și expresivitatea compoziției prin așezarea acelorași culori sau valori în pereche, în triunghi sau pătrat etc.) este foarte ușor de detectat în compoziția Op. Aici nu este vorba atât despre o ascunsă figură de rapel, cât despre o evidență a împerecherii petelor. Așadar, figura de rapel la care recurge în general rima în arta vizuală, în Arta Op poate să nu fie o figură geometrică aparentă, ci aceasta poate fi chiar vizibilă în planul lucrării, cu laturi concrete (*VY-29-A*, Vasarely).

Tensiunea este o creștere în intensitate a liniei sau a culorii; asemenea mijloc artistic, care oferă iluziei optice posibilități nesfârșite, este foarte întâlnit în Op Art (ca în *Opening* al lui Riley, în care linia se lățește sau se îngustează, imprimând atât contur, cât și luminare figurii geometrice pe care o sugerează).

Așa cum spuneam, în Arta Op se regăsesc din plin reguli ale artelor decorative.

Repetiţia este cel mai simplu principiu: reluarea unui element pe o anumită direcţie, în aceeaşi poziţie şi la distanţe egale. Dacă se imprimă însă o diversitate în ceea ce privește valoarea, de exemplu, se obține o iluzie optică (Riley, *Discuri negre și albe*).

Alternanţa este o succesiune a unui grup de elemente care se repetă, dând naștere, de asemenea, iluziei de mișcare sau de volum, de strălucire (când este completată și de alternanța culorilor: *Firebird*, Riley).

Suprapunerea este așezarea, într-o compoziție, a elementelor unul peste altul, acoperindu-se total sau parțial: pătratele care *fug* din colțul din stânga-sus spre colțul opus din compoziția *Physichromie* a lui Cruz-Diez ilustrează procedeul suprapunerii, conferind mișcare aparentă lucrării.

Simetria este un mod de organizare a părţilor unei compoziţii astfel încât formele să fie identice sau aproape identice faţă de o axă sau faţă de un punct central. Ea devine o căutare formală a unui echilibru vizual ce se poate manifesta mai firesc prin asimetrie – care devine o modalitate de realizare compoziţională fundamentală, în concordanţă cu perceperea anizotropică a spaţiului, un mod firesc de exprimare a echilibrului. Arta Op știe însă să jongleze și cu modulul, astfel încât chiar și simetrice, elementele să fie dinamice în spațiul lucrării (Riley, *Britannia*). Antisimetria este dialogul între formă şi antiformă (Vasarely, *V-48-F*), des întâlnită într-o artă a iluziei optice.

Scanned with OKEN Scanner

Progresia reprezintă o mişcare de la mare la mic sau invers (ca dimensiune, aşadar) a elementelor unei compoziţii (*Vonal* a lui Vasarely porneşte de la un mic pătrat, în jurul căruia celelalte pătrate cresc treptat).

Gradaţia este trecerea ascendentă sau descendentă de la un ton la altul (cum este cazul albastrului din *Gaia 2* a lui Vasarely) sau de la o nuanţă la alta. Procedeul modulează culoarea.

Și gradația și progresia sunt foarte uzitate în Op Art datorită vibraţiei acentuate pe care o imprimă compoziţiei această circulaţie permanentă a culorii sau a unui modul, pe care ochiul nu se poate odihni şi sfârşeşte prin a fi antrenat într-un parcurs fără sfârşit.

Conjugarea este gruparea mai multor elemente identice sau diferite de o parte și de alta unei axe, punct, pete. În Op Art găsim mai rar conjugarea; mai vizibilă este simetria în jurul unei axe, dar, într-o lucrare a lui Agam, așa cum sunt dispuse, gradat, zonele colorate, cu o trecere de la o culoare la alta, cu diferențe și tonale, dreptunghiurile respective par raportate la zona albă din mijloc (Agam, Fără titlu).

Am văzut așadar, cum acest tip de artă revoluționară și inovatoare – în care viziunea artistică picturală se combină cu cea decorativă și cu reguli ale acesteia – are și el nevoie de un limbaj vizual complex. Regăsim, ca într-o adevărată lecție metodică, elemente de limbaj, precum și mijloace de expresie artistică, în compozițiile Op evidența acestora fiind mai puternică poate decât în oricare alt tip de compoziție. Într-o artă a iluziei optice, în care modulele sunt elementele de bază, acest periplu este foarte explicit și coerent, precum, de asemenea, și foarte diversificat: fiecare artist Op vine cu propriul său limbaj vizual, rezultând o infinitate de aspecte și de abordări.

Scanned with OKEN Scanner

D. ESTETICA ARTEI CINETICO-OPTICE

Câteva principii estetice definesc această artă originală, în care rigiditatea geometrică se îmbină cu flexibilul deformării și cu iluzia mișcării.

a) Cercetări asupra percepţiei vizuale

În Arta Op, percepția vizuală a operei este principalul principiu al existenței sale: modul în care ochiul și mintea reacționează față de fenomenele vizuale la care sunt supuse. Pe urmele impresioniștilor, cubiștilor, constructiviștilor, și artiștii Op au fost interesați de elibereze privitorul de orice condiționări și deprinderi optice şi psihologice ale actului percepţiei vizuale. Dacă, în general, creația artistică acționează asupra sensibilității noastre, iar actul percepţiei este un adevărat act de conştiinţă, Op Art-ul provoacă un adevărat șoc privitorului, căruia îi atrage atenția la toate nivelurile percepției vizuale.

Fiecare artist Op va realiza în felul său propriu acest prim deziderat estetic.

Pornind chiar de la amintitele structuri de repetiție, care pot fi mai greu observate individual, în *Tramele* lui Morellet, simplitatea inițială se complică dacă acestea sunt privite un timp oarecare, după care întreaga suprafață devine instabilă, ochiul și mintea nemaiputând controla ceea ce văd.

Oricum, geometria este cea care stă la baza lucrărilor. Vasarely mizează pe percepţia senzorială cu ajutorul rigorii geometriei. În operele sale, planurile sunt interschimbabile, însă doar pe retina privitorului, tensionând privirea și obligând-o la o continuă percepție ambiguă prin instabilitatea imaginii din cauza ambivalenței voite a formelor. Aceste efecte optice sunt realizate cu ajutorul elementelor de limbaj simple: figura geometrică, linia, dar percepția nu este imediată, ci necesită operații mintale, făcute pas cu pas[130].

În legătură cu percepția vizuală, un alt efect optic, *post-imaginea*[131], este vizibil într-o operă a lui Vasarely ca *Eridan III*, în care este exploatată această persistență a imaginii timp de câteva secunde pe retina privitorului, inducând perceperea unei senzații de mișcare[132].

Pe direcția aceasta, a creării unei tensiuni ochiului, în lucrările sale, Bridget Riley propune un Op Art care induce chiar senzații psihice puternice[133]. Se realizează un adevărat atac asupra obișnuințelor perceptuale: operele sale agresează privirea, obligând spectatorul să se

Scanned with OKEN Scanner

concentreze asupra ritmurilor sale liniare până la inducerea unei senzații de vertij. Și aceasta pentru că la ea, repetiția despre care vorbeam mai sus, supusă unui factor de schimbare, este cel mai adesea întreruptă brusc, repornită într-un alt mod, rearanjată[134], ca în *Blaze I*, prin schimbarea direcției liniilor, ceea ce conferă o senzație puternică de percepere a unor muchii înălțate sau adâncite. De asemenea, și *post-imagine* întâlnim, ca în *Fragment no. 6/9*, în care întreaga suprafață a lucrării este dinamizată cu ajutorul unor puncte de fapt statice[135].

Şi Anuszkiewicz este preocupat de noile teorii ale epocii în domeniul psihologiei şi al fiziologiei percepţiei: sporirea acuităţii vizuale a privitorului prin excitaţie optică. În toată creația sa, el mizează pe culoare: pe interacţiunea culorilor șocant combinate, pe jocul juxtapunerii culorilor intens complementare, prin care se obține un efect optic de mișcare.

Interesul pentru culoare este vizibil și în *Cataract 3* a lui Riley, unde întâlnim pus în practică contrastul simultan: pe retina privitorului se creează complementara zonei intens colorate.

La Poons, ambiguitatea percepției este puternic accentuată de strălucirea elementelor sale de limbaj vizual: punctele, contrastant colorate față de fond, dinamizează suprafața tabloului prin senzația de vibrație permanentă. Jucându-se cu actul percepției, în *Nixe's Mate*, el pare că împinge în prim-plan micile ovale colorate în culori reci, pentru că le luminează, pe când cele în culori calde, dar mai puțin luminoase, par că se îndepărtează[136].

Unele lucrări ale lui Jesus Raphael Soto presupun deplasarea privitorului prin fața unor benzi dispuse peste un suport cu linii fine, contemplarea operei implicând percepția dinamică a vibrațiilor optice care se produc (*Harmonie transformable*).

Cruz Diez valorifică efectele de moar în *cromointerferențele* sale; în *transchromii*, filtrată diferit, lumina creează ambiguitate asupra percepției. Dar mai ales lamelele colorate din *physichromii* creează impresia de radiație cromatică prin ricoșeu.

Scanned with OKEN Scanner

b) Corelarea mişcării şi a timpului cu spaţiul vizual

Spuneam că Op Art-ul consideră actul percepţiei drept act de conştiinţă. Dar, pe lângă aceasta, importantă pentru percepţie este şi imaginaţia – gândirea prin imagini. ...Imagini – pentru că cercetările Optice nu au ca obiect una singură, ci o succesiune de imagini legate între ele, important în operă fiind ritmul în care acestea se produc. Şi cum ritmul este o repetare a unei mișcări în timp, iată așadar cum mișcarea și timpul – doar sugerate în cazul acesta, al Cinetismului Virtual (Op Art-ul) – sunt incluse în spațiul vizual.

Despre **mişcare** am discutat în subcapitolul despre precursorii Artei Op; am văzut cum redarea acesteia a existat din timpuri îndepărtate în artele vizuale, într-un fel sau în altul. În Op Art, mişcarea este doar iluzoria instabilitate a privirii, care nu poate rămâne fixă pe suprafaţa tabloului. Percepția mișcării nu apare de la început, ci abia după o perioadă de concentrare a privirii asupra lucrării. Trebuie să mai adăugăm doar că, în Arta Optică, mişcarea are uneori chiar o dimensiune filosofică: la Agam, de exemplu, schimbarea continuă este însăşi esenţa vieţii, incitând la meditaţii asupra ireversibilităţii timpului. ...Esența vieții, dar și esența creării unei opere de artă: și aceasta deoarece, la el, motivaţiile *non-staticului* operelor sunt mult mai profunde. „Pentru Agam, un tablou static e aproape echivalentul unui idol. Astfel, acesta nu poate fi acceptabil deoarece este chiar împotriva esenţei a ceea ce el crede. Precaritatea şi schimbarea sunt singurele concepte permanente recunoscute de religia ebraică, iar aplicaţia lui Agam în a le traduce prin mişcare şi schimbare, apariţie şi dispariţie, este de asemenea strâns legată de ceea ce este aspectul formal fundamental al creaţiei unei opere de artă”[137]. Creația sa rupe cu modul prestabilit de exprimare a realităţii în limite şi în formule determinate. Doreşte să demonstreze principiul realităţii ca pe o continuă devenire, fiind profund influenţat de conceptul iudaic, în care realitatea nu poate fi reprezentată în imagini sculptate şi în care ceea ce este vizibil constă în imagini fragmentate, care niciodată nu vor fi percepute ca un tot.

În ceea ce priveşte **timpul**, în general, în artele vizuale acest factor se folosește în sensul timpului necesar unei persoane de a parcurge cu privirea un obiect de artă – şi depinde de dimensiunea obiectului de artă şi de gradul de complexitate a informaţiei. De asemenea, şi noţiunea de ritm este regăsită în limbajul artelor vizuale. În Arta Op, timpul este un factor cerut de mișcarea virtuală, aceasta este cea care îl introduce în lucrare.

Actualele conotaţii ale timpului sunt în strânsă legătură cu noul spaţiu vizual al secolului XX. Spațiul își pierde profunzimea, se aplatizează,

Scanned with OKEN Scanner

devine relativ, ca și timpul, care devine un *continuum* unde trecutul, prezentul și viitorul există simultan.

Acesta, **spaţiul**, nu mai este nici el, aşadar, spaţiul vizual tradiţional. Până în secolul XX, reprezentarea spaţiului a cunoscut o evoluţie continuă, începută în Antichitate şi culminând cu noul mod – al Cubismului – de a privi lumea și chiar cu Cézanne, care va sugera adâncimea spațiului prin planuri suprapuse. Arta abstractă reduce totul la bidimensional, anulând profunzimea în tablou, nemaiconsiderând-o necesară pentru opera de artă, care este o creație, nu o imitație. Dar relații între figuri și între figuri și fond există. Op Art-ul, o artă abstractă de altfel, defineşte un nou concept de spaţiu, pur optic, fără perspectivă geometrică. Doar impresia de depărtare sau de distanță este implicată. Iar relațiile dintre figuri și acestea și fond nu se mai pot dezvolta, de fapt fiind accelerată interschimbarea între acestea, ceea ce face dificilă distincția între ele. Reluarea continuă și lipsa unui element dominant dau naștere unui *spațiu optic*, în care totul se mișcă și nu poate fi localizat cu ușurință.

Vasarely relaționează întotdeauna mișcarea virtuală cu iluzia sugerării spațiului și a volumului.

La Riley, este vorba despre un spaţiu plan deschis, organizat, dar fără centru compoziţional sau perspectival.

La Soto, cercetarea dinamico-optică a dilatării spaţiului implică spectatorul, care pătrunde în însăși opera de artă, în *penetrabilele* lui, compuse din tije metalice verticale, suspendate prin fire de nylon. Este un spațiu care se percepe o dată pătruns în interior. De fapt, tendința artistului este de a redefini spațiul, privitorul care pătrunde în ansamblurile lui vibrante pierzând reperele[138].

În *cromosaturații*, Cruz-Diez chiar creează spații în care spectatorul este scăldat într-o baie de lumină colorată în culori pure.

Uecker implică spaţiul real, lumea reală, în operele sale, în care plasează cuie pe obiecte casnice, pe clădiri etc. Înclinate sau nu, cuiele sale sunt supuse unei surse de lumină calculată în așa fel încât să se obțină efecte de clarobscur și de mișcare.

La Agam, factorul timp este prezent în operă atunci când suprafața zimțată a acesteia oferă mereu noi aspecte vizuale succesive[139]. Timpul este pentru el factorul prin care evocă impactul experienţelor culturale ale trecutului asupra experienţelor spirituale ale prezentului[140]. În *Spațiu ritmat, ca să fie lumină* și în *Pictură ritmată de lumină*, prezentate la expoziția *Lumină și mișcare*, artistul eliberează lumina de toate raporturile sale cu obiectele, dar în interiorul unei sfere goale, unde doar manifestările

Scanned with OKEN Scanner

sonore ale vizitatorului declanșează lumina, în prima operă; în a doua, acționează jeturi rapide de lumină și efecte stroboscopice, cele două fețe ale lucrării învârtindu-se cu o viteză atât de mare încât rămâne doar o percepție luminoasă. Amândouă imprimă o nouă cunoaștere a mediului, a realității temporale și spațiale.

Scanned with OKEN Scanner

c) Unitatea domeniilor artei

Unul dintre scopurile lui Vasarely – şi ale multor artişti cinetici, de altfel –, este integrarea operelor în ambianța arhitecturală: crearea unui spaţiu mural animat prin efecte optice, încercând să reînvie tradiţia renascentistă, ce dorea realizarea unei arte totale, în care toate domeniile artei să fie convergente.

Preocupări pentru sculptură, pentru instalație și chiar pentru urbanism s-au manifestat și în cazul proiectelor de environnement urban (unde jonglează cu cele mai moderne și mai neconvenționale tehnici și materiale: spațiul, timpul, lumina) ale lui Schöffer (care chiar milita pentru depășirea tehnicilor picturii și sculpturii, în sensul clasic al termenilor, o dată cu progresul științelor[141]): *Turnul spațio-dinamic și cibernetic* din 1962 de la Liege, de 52m înălțime, ori și mai spectaculosul *Turn de lumină cibernetică* din La Defense din Paris, din 1967, de 300m înălțime).

Dar asemenea cercetări au existat chiar în cazul precursorului Cinetismului: Moholy-Nagy, care realizează încă din anii 20 echipamente scenice (de fapt, adevărate *sculpturi cinetice*, dar cu rol de a activa lumina), ca *Modulatorul de lumină-spațiu* sau ca *mașinile optice* (picturi-sculpturi) din anii 30.

Precum o ștergere a granițelor dintre domeniile artei se va remarca și în operele unor artiști ca Soto (cu ale sale *penetrabile*), Cruz-Diez (cu spațiile sale *cromo-saturate* de lumină), Agam (cu lucrările sale monumentale, unele în domeniul spațiului: salonul comandat de președintele Georges Pompidou[142] pentru *Palatul Elysee*, aflat la *Muzeul de Artă Modernă din Paris*, precum și cu implicarea sunetului în operele sale activate manual prin mijloace acustice: *Sonore*, 1961[143]), Vasarely (cu decorurile sale arhitecturale: pereții animați optic la Cité Universitaire, Caracas[144]).

Mai ales creațiile grupărilor cinetice vor folosi materiale diverse, înglobând obiecte și orientându-se spre environnement-uri, ca cele ale Grupului Zero, care vizează intervențiile asupra mediului de tip Land Art (Heinz Mack realizează chiar un film experimental în deșertul Sahara; Otto Piene îmbină diferite tehnici în instalațiile sale numite *balete de lumină*; ca și Morellet, care îmbină efectele optice, lumina, mișcarea în jocurile sale cu bare de neon colorat, ajungând până la a realiza decoruri pentru spectacole (de balet[145]). Reprezentații grupului Exat 51 vor năzui, de altfel, spre sinteza totală între genurile artistice, ca și între arta pură și cea aplicată[146].

Scanned with OKEN Scanner

Oricum, adoptarea acestui principiu marchează de fapt declinul tabloului de șevalet, integrarea picturii altor domenii artistice, în dorința realizării unei sinteze contemporane a limbajelor artistice.

Scanned with OKEN Scanner

Scanned with OKEN Scanner

d) Inovaţia continuă

Estetic, Cinetismul, mecanic sau virtual, este şi o fermă opţiune pentru permanenta inovaţie în domeniul artistic, ca o condiţie fundamentală a creării operei de artă. Din necesitatea depășirii impasului epocii (în ceea ce privește reluarea până la saturație a acelorași forme artistice și mijloace de expresie), acești artiști vor căuta reînnoirea materialelor artei. Iar din 1965, ei vor cuprinde în vocabularul lor artistic și mediul ambiant, cu ajutorul căruia creează legături între operă și spectator, jocuri între spațiul și mișcarea reale și cele iluzorii[147].

Încă Schöffer inventa termenul *spațio-lumino-crono-dinamism*, prin care va denumi materialul complex nou introdus în lumea stiinței și a tehnicii.

Mai ales grupările cinetice aplică consecvent acest principiu estetic.

Pentru Grupul Zero, arta are nevoie de o nouă libertate de investigare, a cărei expresie este punctul zero de la care pleacă creaţia. Acest lucru se traduce printr-o nelimitare a spaţiului artistic.

În ceea ce priveşte relaţia cu realitatea, artiştii Nul Groep pornesc de la deviza „artistul trebuie să accepte realitatea aşa cum este". Pledează pentru a se lăsa operei ceea ce este al ei, fără a i se adăuga vreo interpretare sau vreun comentariu, militează pentru economie de mijloace şi pentru sobrietatea construcţiilor.

Combinări șocante de lumini, culori și mișcări folosesc și reprezentanții Grupului milanez T, în lucrările lor tridimensionale[148].

Şi GRAV pune accent pe experimentare, respingând estetica tradiţională şi chiar referinţele culturale. Pentru Morellet sau pentru Le Parc, instalațiile luminoase sunt domeniul cel mai atractiv. Reliefurile și suspensiile constituie preocupările lui Le Parc încă de la începutul creației sale, cărora le adaugă lumina razantă ca mijloc de expresie plastică.

EXAT 51 respinge orice ideologie, întemeindu-se exclusiv pe experimentare, cu dublul înţeles al operei: experimentul ştiinţific şi artistic, cel dintâi constituind fermentul celuilalt, prin idei şi sugestii dezvoltate în planul creaţiei artistice, prin mijloace şi tehnici, prin materiale inedite.

Dar și artiștii Op încearcă mereu transcenderea granițelor bidimensionalului și ale picturii propriu-zise, experimentând mereu noi mijloace artistice – dacă ar fi să-i amintim aici doar pe Soto, cu ambiențele sale în care se înaintează de la o saturație la alta, sau pe Agam, cu marile sale structuri mobile din oțel din *Parcul Floral* (Vincennes), de la *Centrul Lincoln* (New York) etc. (la el, permanența și varietatea cercetărilor am

arătat mai sus unde își are originile...). Sau pe Morellet, Julio Le Parc, Cruz-Diez, care jonglează și ei cu spațiul și cu lumina – directă sau reflectată –, iar Sobrino, chiar cu energia solară (sculptură *autoenergetică*[149]).

Scanned with OKEN Scanner

e) Colectivizarea muncii artiștilor

Mulţi reprezentanți ai Artei Cinetice și Optice sunt interesaţi de colectivizarea muncii artiștilor, de anonimatul autorului (a cărui personalitate nu-și dorește să o transmită[150]) și, mai ales, de multiplicabilitatea[151] acestui tip de opere, cu mijloace mai mult sau mai puțin mecanice.

Un precursor în acest sens este chiar Schöffer, care, în legătură de rolul artistului în societate (despre care vom vorbi mai jos), este deschis muncii în echipă: echipe de tehnicieni care să-i completeze munca în ceea ce privește procedeele neartistice de care artistul se poate servi[152].

Vasarely refuză și respinge unicitatea operei de artă și mitul geniului, considerate depășite și învechite[153]; va milita pentru o creaţie de echipă, fără poetizări și senzualism, potrivită noii societăți modificate de revoluţia socială datorată maşinii. Perfecţiunea tehnică şi măiestria în realizarea lucrării dorește să fie înlocuite cu posibilităţile de multiplicare și de reproducere ale unei opere care să-și urmeze cursul ei firesc: de a fi tot mai larg difuzată, la fel ca literatura și ca muzica[154]. Nu opera individuală trebuie să conteze, ci facilul reproducerii ei[155]. Realizează astfel *multipli*, opere ușor de reprodus[156]. Eliminând orice tușă personală (de care nu mai consideră că are nevoie o lucrare pentru vibrarea suprafeței, devenită suficient de dinamică datorită vibrației Op), el concepe principii seriale ale unor forme impersonale, prototipuri, care să fie mărite și colorate de asistenți[157]. Desigur, timpul a dovedit că nu a avut adepți care să se alieze acestei idei de respingere a originalității și a individualității operei de artă. El însă a rămas fidel concepției despre o artă „...multifuncțională și comunitară, abstractă și apropiată de știință”[158].

Şi Bridget Riley elimină tuşa personală, dar la ea acest lucru se întâmplă din dorinţa de a canaliza concentrarea privirii doar pe evenimentul optic pur obiectiv. Astfel încât ea ajunge la polul opus artei în comun a lui Vasarely: respinge spiritul impersonal al artei, urmărind, dimpotrivă, exprimarea propriei personalități cu ajutorul efectelor optice ale liniilor și ale culorilor[159].

Picturile tactile ale lui Agam, realizate în 1952[160] (despre care vom vorbi mai jos), prin participarea privitorului în opera de artă, vor respinge și ele aportul personal al autorului, punând în umbră chiar conceptele clasice: al *operei* și al *autorului*, accentuându-se caracterul anonim al acestora.

În special grupările cinetice, prin însăși existența lor, demonstrează interese asupra acestui deziderat estetic, de respingere a subiectivității și

Scanned with OKEN Scanner

de orientare spre creație colectivă. Gruppo T militează pentru o artă colectivă şi impersonală[161], concentrată pe percepţia optică. Și Gruppo N a respins concepția individualistă și spontaneitatea în creația artistică, stabilind chiar un contract cu reguli ale unei metode de lucru în comun, a cărui rigiditate a dus la imposibilitatea aplicării acestuia. Alte grupări cinetice, GRAV și Nul Groep, refuză și ele subiectivitatea artistului, activitatea în comun, mitul geniului[162], al celui care face lucruri unice, mitul reușitei și chiar al posibilității de reușită, nu *capodopera* ci anonimatul fiind urmărite. GRAV pune în discuție relația dintre artă, artist și societate. Ca și la Vasarely, după părerea reprezentanților GRAV, nici nu e nevoie de un original, opera de artă putând fi realizată în *multipli*: mai multe exemplare identice[163]. Julio Le Parc chiar pledează pentru instituționalizarea formulelor de acțiune colectivă în creație, ca și François Morellet, a cărui impersonalitate a creației se reflectă și în recursul la mijloace industriale (tuburile de neon) în lucrările sale.

Scanned with OKEN Scanner

f) Implicarea spectatorului în opera de artă

Arta Cinetică și Op Art-ul au un caracter pronunţat modern prin nota de spectacol, prin implicarea spectatorului în opera de artă, hazardul jucând un rol important. Prin însăși manipularea acestuia în ceea ce privește actul percepției vizuale, se oferă spectatorului ocazia de a-şi ascuţi facultăţile senzoriale: să vadă o lume în permanentă schimbare, pe care să o interpreteze și chiar să o perfecționeze mereu. După cum spune Umberto Eco în *Opera deschisă*, în general, în arta zilelor noastre, este vorba despre abandonarea concepţiei artistului care impunea publicului propria viziune asupra lumii şi să-i permită acestui public să-şi exprime propria lui concepţie[164].

Și nu doar atât: noi nu suntem doar invitaţi să completăm operele, ci putem să intervenim asupra lor, după cum vom vedea în continuare. Nu numai operele Cinetismului propriu-zis, ci și cele Op reclamă participarea spectatorului, în cele din urmă măcar prin necesitatea concentrării continuie a privirii acestuia. Desigur, aceste opere există și în absența intervențiile spectatorilor, așadar mișcarea, cinetismul, pot fi considerate tot virtuale.

În întreaga Artă Cinetică și Op însă, acest demers nu se oprește aici. Noi, spectatorii, suntem tot mai responsabili în ceea ce privește opera de artă și chiar, într-un grad sau altul, chiar partenerii artistului în realizarea operei[165], în plus, noi trebuind să decidem dacă statutul acestor lucrări este cel de operă de artă. Ele devin opere de artă doar sub privirea și chiar prin participarea noastră. Inițial, nu sunt opere, ci propuneri de opere.

GRAV creează lucrări deschise intervenţiei publicului în remodelarea lor, iar Morellet chiar declară că dorește să confere mai multă responsabilitate spectatorului operelor sale. Le Parc implică și el participarea spectatorului în procesul estetic, prin mișcarea corpului acestuia, prin manipularea unor elemente ale operei de către acesta[166]. De altfel, GRAV organizează *o zi în stradă*[167]. Și grupul T este interesat de participarea efectivă a spectatorului în opera de artă[168].

Psihocromiile lui Cruz-Diez sunt lame colorate dispuse pe o suprafaţă plană; acestea îşi modifică imprevizibil culoarea prin ricoşeu şi creează impresia de radiaţie cromatică, ce variază o dată cu unghiul de privire al spectatorului. *Cromoprismele aleatorii* sunt coloane luminoase, a căror culoare se modifică în funcţie de deplasarea spectatorului.

La Soto, deplasarea spectatorului şi instabilitatea construcţiei creează vibraţii optice, care antrenează dematerializarea formelor. De

Scanned with OKEN Scanner

asemenea, el se folosește de filtrarea luminii cu ajutorul diafragmelor fine, liniare, puse în mişcare de uşoarele adieri de aer sau acționate de către spectator.

Vasarely, trecând la lucrări tridimensionale, a suprapus două sau mai multe fotografisme, dispuse pe plăci de plexiglas plasate vertical şi separate de mai mulţi centimetri. În timp ce spectatorul se deplasează pe lângă lucrare, el vede imagini în mişcare continuă, iar câmpul său de percepţie se transformă mereu[169]. Dar și în lucrările sale plane așteaptă permanent un răspuns optic din partea privitorului, manipulându-l perceptual, provocându-l. Acesta trebuie să se miște înainte și înapoi, o dată cu mișcările elementelor[170].

Inactiv nu rămâne nici spectatorul lucrărilor lui Bridget Riley, a cărui privire este supusă permanent unui atac vizual, pe care artista însă nu-l intenționează. Totuși, contrastele puternice de formă, de valoare sau de culoare, obligă de fapt ochii noștri să se miște permanent pe suprafața pictată, pentru a se putea adapta și a o putea recepta în întregime. Lucrările sale mizează pe răspunsuri psihologice din partea privitorului. Dar plăcerea descoperirii se poate transforma într-o adevărată indispoziție.

Aceleiași direcții i se aliniază și Poons, dar la el suprafața pulsează cu ajutorul punctelor cu o puternică vibrație optică, nu al liniilor sau al formelor. Dar rezultatul este aceeași iluzie a mișcării și aceeași ambiguitate a percepției spectatorului lucrărilor sale, strălucitor colorate. Fenomenul *post-imagine* acționează și în aceste lucrări, în care privitorul va vedea puncte care nu sunt acolo în realitate; de altfel, ovalele punctelor, precum și orientarea oblică a acestora creează și iluzorii dungi diagonale.

La Agam, spectatorul percepe nu doar contopirea unei opere în alta, dar poate decela fiecare etapă succesivă – vizualizată prin deplasarea prin fața lucrării – ca pe o nouă compoziţie. Avem de-a face cu o varietate în multiplicitate a conţinutului artistic într-o singură lucrare. Dar implicarea spectatorului în opera de artă își face loc în creația sa încă din 1952, prin ale sale *picturi tactile*, opere *transformabile*, cu segmente mobile pe care privitorul le poate mişca, interschimbându-le poziţia pe un panou, completând și chiar optând pentru o definitivare a creației autorului. Spectatorul chiar creează în mod concret o infinitate de noi compoziţii abstracte. Pentru Agam, cum spuneam mai sus, schimbarea constituie însăşi esenţa vieţii. Operele lui sunt printre primele încercări de realizare a artei interactive, printre primele gesturi conceptuale, care deschid drum happening-urilor.

Scanned with OKEN Scanner

Se ajunge astfel la punerea în discuție a rolului spectatorului, dar și al artistului și al însăși operei de artă, care tinde să lase locul efectelor psihologice asupra privitorului. Această direcție estetică va continua și în prezent, în pas cu progresele și cu noile aspecte oferite de tehnologie, cibernetică, electronică, televiziune etc.

Scanned with OKEN Scanner

g) Misiunea socială a artistului

Misiunea artistului în societate este o altă problemă care își lasă amprenta asupra artiștilor Cinetismului, concret sau virtual. Aceştia militează pentru importanţa socială a creatorului, ale cărui opere trebuie să pătrundă în toate straturile vieţii sociale. Încă Schöffer, pe urmele arhitectului Gropius, a accentuat rolul artelor timpului: de a îmbogăți spiritual oamenii, și al artistului: de a realiza forme de artă pentru mase. Iar implicarea artistului în societate, spune el, este obligatorie, artistul nu mai poate ignora evenimentele timpului, ci trebuie să se integreze în circuitul social[171].

Vasarely, urmând preceptele Bauhaus-ului, va miza pentru o artă *socială*, democratică, cu rol educativ în mediile populare[172]. Recursul la rapiditatea percepției din lucrările sale, datorată limbajului vizual simplu, precum și conceptul *multiplilor*, care să facă accesibile operele pe piață, pot fi puse în relație cu acest deziderat – de amplificare a puterii de circulație a *folclorului său planetar*, rezultând opere universale, ușor înțelese și asimilate de orice societate sau cultură[173].

Demarco este deschis şi el faţă de tendinţele artistice implicate în social-politic. Utopia schimbării lumii prin artă, accesibilitatea operei de artă tuturor, îl vor face să nu se implice în cercetări tehnice şi estetice.

Şi Le Parc analizează și pune în discuție situaţia artei şi a artistului, precum și rolul social al acestora.

În schimb, la Sobrino constatăm o detașare: pentru el, opera de artă nu trebuie să aibă alte pretenţii decât simpla punere în discuție a unei probleme.

La Ivan Picelj (fondator al Grupului Exat 51), împotrivirea faţă de realismul socialist[174] a fost exprimată doar indirect, prin opţiunea pentru acele forme ale artei degajate de orice ideologie şi întemeiate exclusiv pe experimentare, el fiind implicat însă în lupta contra realismului socialist încă de la începutul acestuia.

În *Sculptura cu cuţite* a lui Uecker, cuţitele penetrează Pământul-Mamă: omul este amenințat de om – aceasta este tema sculpturii, exploatarea resurselor energetice este întoarsă împotriva omului atunci când aceste energii sunt folosite doar pentru a accentua puterea. Arta nu poate salva omul, dar, prin artă, dialogul este posibil, arta chemând omul la un act de salvare.

Scanned with OKEN Scanner

E. TEHNICI ŞI MATERIALE ÎN OP ART

Arta Op se orientează spre realizarea instantaneității, dar respectând normele picturii: efecte de transparență, reflexie, strălucire, suprapunere – toate acestea căutate pe suprafețe de cele mai multe ori plane. ...De cele mai multe ori, dar nu întotdeauna. Vom vedea în continuare că nu a fost mereu așa: chiar și această artă care ar trebui să rămână fidelă suprafeței plane (în cadrul căreia să sugereze volumul și mișcarea), a depășit bidimensionalul, cerând chiar adepților săi să întrebuințeze o mare bogăție de tehnici și materiale non-picturale, de la cele clasice până la cele mai moderne, și să-și îmbogăţească mereu paleta de posibilităţi (sticlă, plastic, metal, lemn), uneori în combinaţii frapante. Aceasta însă fără să pătrundă – decât cu mici excepții (*operele transformabile* prin intervenția spectatorului) – în domeniul Cinetismului.

Încă Schöffer a descoperit forțele cinetice ale luminii, utilizându-le în operele sale în care combina oglinzile care reflectă lumina, cu oțelul nichelat și cu materialele plastice, ajungând până la preocupările pentru arhitectură și pentru urbanism (vezi *Turnul cibernetic* din Liege, unde un creier electronic central, sensibil la condițiile din natură, reglează totul).

Castellani utilizează o tehnică a impresiunilor de cuie, care deformează tabla. Pentru el, a modifica o suprafaţă înseamnă a o lăsa în mare măsură intactă; în schimb, măreşte foarte mult elasticitatea umbrei.

De Camargo foloseşte panouri pe care dispune fragmente de tije subţiri din lemn, cu amplasări diferite[175], dar va introduce şi marmura în lucrările sale tridimensionale.

De asemenea, litografia şi serigrafia vor fi tehnici folosite adesea (Sempere, Dorazio, Poons).

Desigur, nu trebuie să uităm tempera, uleiul, culorile acrilice – pe hârtie sau pe pânză (pentru a aminti pe cele mai... cuminţi), dar şi pe lemn, pe linoleum, pe metal. Lucrările lui Vasarely, Riley, Anuszkiewicz, Poons, folosesc în general tehnicile clasice, bidimensionalul, miza fiind aici tocmai dinamizarea prin vibrare a suprafeței plane, cu mijloace tradiționale. Însă în anii de maturitate, unii dintre ei vor exploata și alte tehnici: Anuszkiewicz, care ne-a lăsat lucrări ce implică tehnici precum ceramica, sculptura, tapiseria, chiar lucrări de artă monumentală (picturi murale la *YMCA Building*, New York), ori Poons, care introduce și alte materiale: hârtie, bumbac, precum și o tehnică personală, a *basoreliefurilor colorate*, în care vopselele sunt lăsate să curgă liber pe pânzele boțite, creându-se

Scanned with OKEN Scanner

efecte vizuale (care însă nu se mai înscriu în Op Art, ci mai mult într-un Minimalism care îi va marca creația acestor ani)[176].

Vasarely chiar va deveni un artist complex, care va practica sculptura policromă, pictura murală, introducând noi materiale (aluminiu, sticlă), ajungând la integrarea operelor sale în arhitectură, care se va dovedi scopul său suprem. Suprapune două sau mai multe fotografisme – desene pictate pe suprafeţe din celofan sau din plexiglas – plasându-le vertical şi separându-le prin mai mulţi centimetri, astfel încât efectul se modifică în funcţie de schimbarea poziţiei spectatorului: în timp ce acesta se deplasează pe lângă lucrare, vede imagini în mişcare continuă, iar câmpul său de percepţie se transformă permanent.

Soto face un pas spre Cinetism, aşezând perdele în mişcare în faţa unor forme picturale; dacă spectatorul se deplasează prin faţa lucrării, baghetele se mișcă și par că vibrează. Este o iluzie vizuală generată de relaţia spaţială între baghete şi liniile pictate manual din fundal. Uneori, barele suspendate pot fi balansate cu mâna, generând sunete muzicale. Pentru a suprapune planurile şi a crea o profunzime reală, recurge adesea la plexiglas: *superpoziţii* pe plexiglas, suprapuse la distanţă, în sensul profunzimii, spirale trasate pe plexiglas, mişcarea optică rezultată astfel fiind în relaţie cu intervalul dintre suprafeţe; de asemenea, filtrează lumina cu ajutorul diafragmelor fine puse în mişcare de uşoarele adieri de aer sau prin intervenția spectatorului.

Cu cât ne apropiem de sfera tridimensionalului, combinaţiile sunt tot mai surprinzătoare. Un exemplu este reprezentat de cuie pe pânză – dar Uecker va acoperi cu aceste cuie şi obiecte (în plus, va adăuga luminii artificiale şi procedee cinematografice, muzică, în ideea de a implica în operele sale spaţiul real, lumea reală şi, bineînţeles, publicul) (la el, pictura cu cuie va deveni antiteza *picturii pictate*). Alt exemplu este instalaţia. O inovaţie a anilor 60 a constituit-o modificarea spaţiilor şi a mediului ambiant prin amenajamente care îl angajează adesea pe privitor ca parte a lucrării. În locul lucrărilor sculpturale de dimensiuni relativ mici şi transportabile, piesele au căpătat dimensiuni impresionante, modificând spaţiul fizic.

Întâlnim, de asemenea, sculpturi în care se fac experimente de sunet (Sempere, dar chiar încă Schöffer îşi acompaniază cu muzică ansamblurile[177]), de lumină (*Neon în spaţiu* a lui Morellet, unde acesta caută efecte de variaţie a intensităţii luminii şi valorificarea prin perspectivă cinetistă a calităţilor specifice ale materialelor: intensitate de ecleraj, aprindere instantanee, fabricaţie impersonală). Lumina va fi şi

Scanned with OKEN Scanner

materialul de lucru al lui Le Parc, care va investiga dizolvarea formelor supuse jocurilor luminii în mişcare, ori al lui Demarco, cu ale sale structuri cinetice în lumină neagră[178].

Şi Cruz-Diez va exploata iluzia mişcării, nu doar în lucrări de pictură, ci şi în diverse experimente ce se extind în domeniul sculpturii sau al instalaţiilor, al digital-media. Va realiza un program care invită vizitatorii să pătrundă în cercetări cromatice şi descoperiri vibratorii. Se pot selecta dintr-o bibliotecă de forme, culori şi efecte pentru a se crea propriile opere. În *cromosaturațiile* sale, spectatorul se cufundă și este absorbit într-o baie de lumini pure.

Alt artist complex este Agam, la care regăsim o mare bogăţie de tehnici şi materiale, dimensiuni diferite, care variază de la un mic medalion pentru o fântână publică şi până la faţada unei clădiri de magazin, transformată de artist într-o uriaşă operă de Artă Cinetică polifonică. Agam va face uz de principalele instrumente ale tehnologiei moderne, mai ales de calculator şi de video, cu ajutorul cărora difuzează pe mai multe ecrane de televiziune un program de forme geometrice mereu în schimbare datorită mobilităţii extreme a imaginii electronice. Principiul care ghidează opera artistică este multiplicitatea formei şi a conţinutului. El este în opoziţie cu artiştii curentelor contemporane, care pot fi grupaţi sub denumirea comună de minimal art-işti, şi care tind să reducă la minimum structura, forma, schema cromatică şi textura operei lor, în vederea realizării unităţii perfecte a conţinutului. În contrast, Agam este maximalist: el a năzuit întotdeauna să-şi îmbogăţească opera în structură şi în conţinut.

Bogăţia şi complexitatea conţinutului creaţiilor lui poate fi văzută în operele sale *polifonice* de la *Salonul Agam* din Centrul Pompidou, unde nu doar un panou, ci întreg spaţiul este într-o continuă mişcare fluidă, în momentul în care spectatorul se plimbă prin el; include ziduri, plafoane cinetice, uşi transparente, colorate, mişcătoare, tapiserii cinetice pe jos. A experimentat chiar aplicarea multiplicităţii într-un fel particular de teatru, echipat cu câteva scene, pe care au loc simultan diferite acte ale aceleiaşi dramaturgii.

Complex Vision de la fundaţia *Callahan* este destinată să intrige şi să captiveze privirile, formele murale şi culorile se schimbă după cum ne plimbăm în faţa ei. Dacă abordăm lucrarea din lateral, vedem forme geometrice albe şi negre, semănând cu un joc de şah animat. Dacă unghiul viziunii devine foarte ascuţit, petele şi culorile apar şi dispar. Stând în faţa clădirii, vedem pătrate albastre întrepătrunse într-o armonie de culori. În

Scanned with OKEN Scanner

noul district La Defense din Paris, Agam a creat o fântână muzicală monumentală, incluzând 66 jeturi verticale de apă aruncată apă la 14m înălțime.

Bătând la porțile tridimensionalului și chiar combinându-se cu sculptura și uneori cu arhitectura, Arta Optică rămâne deschisă oricăror experimente, direcțiile actuale permițând un joc calculat, științific uneori, cu materia, tradițională sau nu, cu lumina și cu sunetul, cu mediul digital, cu dimensiunile uneori non-conformiste, fără a imprima mișcare propriu-zisă acestor opere, neoferindu-le, așadar, valențe cinetice. Cel mult, cei care ne putem mișca, în fața sau în jurul lor, suntem noi, publicul, noi fiind cei care putem percepe un dinamism, inexistent de altfel, al acestor opere, de cele mai multe ori plane. Dar atunci când ele depășesc sfera picturii – tehnică prin care, de altfel, se poate foarte bine sugera mișcarea și chiar așa și sunt reprezentate lucrările Op tradiționale –, avem de-a face cu aceste noi tendințe ale Op Art-ului pe care le-am rezumat mai sus, caz în care știința și tehnica puse în slujba artei duc la rezultate surprinzătoare. ...Sau cel puțin agreabile, oricum novatoare și, cu siguranță, chiar purtătoare ale unui mesaj, care transcende uneori realitatea accesibilă cu care ne obișnuise arta cuminte din trecut. De fapt, căutările Artei Op au mulțumit de la început un public ale cărui așteptări erau îndreptate înspre modernismul artei pătrunsă de tehnologizarea specifică epocii.

Scanned with OKEN Scanner

II. APLICAȚII ALE OP ART-ULUI

A. ARTA (OP) ȘI FRACTALII

De fapt, în cele ce urmează va fi vorba nu atât despre o aplicație a Op Art-ului, cât despre o zonă în care este experimentată interferența dintre Arta Optică și Arta cibernetică.

O dată cu inventarea și cu răspândirea imaginilor de sinteză, a calculatorului și a internetului, prinde contur și noua estetică, *artificială*, care folosește tot alte și alte materiale, scannere, procesoare, ordinatoare, imaginile fiind obținute prin programare matematică[179].

Apărută la mijlocul anilor 80[180], Arta fractală este un exemplu tipic de artă algoritmică sau pe calculator, care, deși bazată pe software, este controlată de artistul asistat de computer, prin care algoritmii matematici, ce caracterizează principiile dezordinii, haosului şi dezvoltării infinite, generează imagini și chiar animații.

Un fractal este o figură geometrică în care un motiv se repetă la scări diferite. Întregul univers – spune[181] descoperitorul fractalilor[182], matematicianul francez de origine poloneză Benôit Mandelbrot[183]– poate fi remodelat. Conform teoriei sale, forma oricărui obiect poate fi descrisă mai ușor; chiar natura poate fi geometrizată, caracteristica fractalilor fiind autosimilaritatea sau simetria dilatativă: orice segment al fractalului, care este mărit cu un coeficient oarecare, arată la fel ca tiparul original, ca întregul mai mare din care face parte. Fractalii naturali (forme ale lumii naturale exterioare: ramurile copacilor, ferigile, floarea-soarelui, coralii, ţărmurile, munții cu stânci, fulgii de zăpadă, valurile, norii, rețeaua de vase sanguine), care nu respectă reguli anume, sunt diferiți de fractalii artificiali (materializări grafice pe computer ale unor ecuaţii non-liniare ce măsoară dimensionalitatea non-euclidiană a primilor)[184]. La intersecția între artă, știință și tehnologie, fractalii oferă astfel o nouă viziune asupra lumii.

Chiar descoperitorul fractalilor le recunoaște interacțiunea cu Arta abstractă, cu Arta minimală. Folosiți datorită armoniei și a bogăției lor vizuale, a frumuseții lor, aceștia au atras artiștii și pot fi întâlniți în cinematografie pentru crearea unor efecte speciale, în grafica pe calculator, în crearea peisajelor artificiale, a unor structuri care imită realitatea.

Scanned with OKEN Scanner

Legătura între fractali şi *bătrâna* Artă Op poate fi regăsită, desigur, pe terenul iluziei optice şi al geometriei, ca numitori comuni.

Iluzia optică de aproape-departe, static-dinamic – creată de lucrările Op – nu dă răgaz privirii noastre să se odihnească nici pe suprafaţa fractală, provocând-o la un joc fără sfârşit al sondării infinitului, dacă ne gândim că una dintre formele şi, poate, simbolul cel mai iubit în arta fractală este spirala.

În ceea ce priveşte geometrizarea – şi în Arta Op întâlnim aceeaşi artă fără suport narativ, care elimină orice aluzie la obiect, aceeaşi organizare prin geometrizare a compoziţiei. În cazul Artei fractale însă, este vorba despre o geometrie care propune un joc al formelor de o expresivitate aproape poetică[185]...

Ca un scurt istoric al aplicaţiilor fractalilor sau mai bine zis al relaţiei dintre fractali şi artă, în general, ar fi de notat câteva exemple.

Pionier al înfrăţirii ciberneticii cu arta, încă Roy Ascott scria: „Arta modernă este caracterizată printr-o tendință a comportamentului psihologic în care procesul și sistemul sunt factori dominanți. Pe măsură ce deosebirile între muzică, pictură și poezie etc. devin mai vagi, nedistincte, și când mijloacele se amestecă, sinteza comportamentului se află în evoluție; dialogul și «feed-back»-ul în interiorul culturii sociale indică emergența unei *viziuni cibernetice* în artă ca în știință"[186]. În prezent decan al Institutului de Artă San Francisco şi profesor de teoria comunicaţiilor la Academia de Arte Aplicate din Viena, acesta colaborează cu antropologul Luis Eduardo Luna în cercetări ale celor 3 realităţi (*Three VRs*): realitatea virtuală (ce implică tehnologie digitală interactivă), realitatea validă (ce implică tehnologie mecanică) şi realitatea vegetală (ce implică tehnologia psihoactivităţii plantelor).

La început, primii care au găsit aplicații practice fractalilor au fost oameni de știință. Matematicianul Martin Golubitsky lucrează împreună cu fotograful Michael Field la un album în care fractalii sunt descoperiţi în arta islamică – tapiserii, vitralii, ceramică.

Iar cercetătorul Clifford A. Pickover urmărește și el înfrățirea artei cu matematica, vrând să-i demonstreze acesteia frumusețea, precum și în ceea ce privește utilizarea computerului ca instrument în artă[187]; demonstrând logica şi estetica teoriei fractalilor, realizează cărţi-spectacol, în maniera absurdă a lui Lewis Carroll, ilustrate fotografic sau cu imagerie computerizată, prin care transformă cercetarea matematică a universului în *Aventuri vizuale într-o lume fractală*.

Scanned with OKEN Scanner

Cyrill Stanley Smith (*From Art to Science. Seventy-Two Objects Illustrating the Nature of Discovery*, 1980, şi *A Search for Structure. Selected Essays on Science, Art and History*, 1981) își întemeiază estetica pe ordonarea haosului, pe decodarea structurile arborescente ale fractalilor[188].

Heinz Otto Peitgen a fost unul dintre cei mai importanți matematicieni care au studiat fractalii. Cărțile sale au ajutat la răspândirea geometriei fractale și a teoriei haosului în întreaga lume (*The Beauty of Fractals*, Springer, Heidelberg, 1986, împreună cu Peter H. Richter)[189].

Treptat, matematicienii devin artiști – Richard Voss, Greg Turk, Alan Norton[190] – care, servindu-se de computer ca de un instrument artistic, creează imagini de o uimitoare expresivitate vizuală.

În sfârșit, linia de demarcație între artă și știință va fi trecută de o serie de artiști captivați de noua estetică.

Împrietenindu-se cu Mandelbrot în 1980, Jean-Paul Agosti a fost probabil primul pictor francez care a explorat frumuseţea frapantă a formelor fractale. Fascinat de natură și înainte, el va descoperi gândirea fractală[191], pe care o aplică în opera sa, lirică dar formală, metaforă a viziunii sale *muzicale* asupra unor grădini imaginare, colorate luminos, cu nume inspirate de mitologia greacă[192].

Un pionier al Artei fractale[193] este și Carlos Ginzburg, care consideră că picturile sale funcţionează ca *fractali hibrizi*. Este creatorul *omului fractal* – un concept despre totalitatea microcosmosului[194] și o metaforă a fractalităţii ermetice şi dinamice a identităţii umane, a fiinţei umane ca ultim subiect fractal[195].

Edward Berko este unul dintre primii artişti americani care încep să realizeze pictură fractală. El pornește tot de la natura înconjurătoare, căreia îi cântă *ordinea dezordonată*. „Natura alcătuieşte fractali în toate procesele sale: formaţiunile de pădure, vopselele care decojesc un perete, crăpăturile drumului, norii de pe cer, lemnul care îmbătrâneşte. Şi în om, de asemenea. Iată de ce eu creez forme fractale în artă"[196], explică artistul.

Formele organice ale amuzanților fractali au preocupat și alți artiști ai aceste arte fascinante: William Latham (unul dintre primii artiști britanici ai Artei fractale), Scott Draves (un artist software de pionierat[197] și inventatorul *Fractal Flames*[198]), Vicky Brago-Mitchell, Greg Sams, Merrin Parkers[199].

În ciuda esteticii lor incontestabile, fractalii apar foarte artificiali, lipsiți de naturalul formelor organice, deși texturile sunt organice, dar și de

Scanned with OKEN Scanner

simetria lucrărilor moderne, deși aspectul lor are o ordine *tehnologică*. Întregul spectacol vizual creat este fascinant și oferă iluzia optică de profunzime a spaţiului şi iluzia de mişcare, dar transformările care definesc forma sunt în întregime bidimensionale.

Aici intersectează fractalii Op Art-ul. Nu toţi fractalii sunt lucrări Op, desigur, dar, în general, amândouă aceste arte folosesc modularitatea şi imperceptibilele diferenţe de nuanţe şi tonuri pentru a sugera în plan tridimensionalitatea, deformarea, mişcarea continuă.

De aici rezultă psihologia fractalilor: o contopire între real şi fantastic, în care formele produse șochează, acționând la nivelul percepției vizuale, fără să producă un interes estetic, fără să comunice un mesaj simbolic[200].

Scanned with OKEN Scanner

B. CÂTEVA APLICAȚII ALE OP ART-ULUI ÎN DESIGN

Încă de la început, Arta Op a avut aplicabilitate foarte largă, fiind folosită – datorită atractivităţii sale, a contrastelor, a uşoarei note amuzante uneori, dar şi a posibilităţii de realizare a unităţii compoziţionale – în toate tipurile de design. Acest termen ar trebui clarificat încă de la bun început: cel al designului, care denumește un domeniu al artelor pe care toţi par că îl cunosc.

1. Etimologie

La început *designare* (ital.) (din latinescul *designatio*) însemna a trasa, a ordona, a indica. De aici derivă *disegno*: desen, idee creatoare, proiect. În franceză, *desssin* se traduce prin desen şi *dessein*, prin plan, scop. Din franceza veche, descendenţii lui *designato* au pătruns şi în engleză, unde întâlnim deja în sec. al XV-lea cuvântul *design*[201]. În anul 1588, *design* însemna ţel, intenţie; iar în anii 1900, *design* denumea și un lucru reuşit, spre care se tinde. Aşadar, termenul desemnează un proces ce marchează drumul de la concepţie, prin proiectare şi producere, până la obiectul finit[202]. Iar în secolul XX, designul reprezintă un proces de concepere, proiectare și realizare a formelor funcționale și frumoase, cu mijloace industriale.

Scanned with OKEN Scanner

2. Caracteristici

Apărut relativ recent (sf. sec. al XIX-lea) – în strânsă legătură cu revoluţia industrială din a doua jumătate a aceluiaşi secol, precum şi cu marile descoperiri ştiinţifice şi tehnice care au favorizat trecerea de la producţia meşteşugărească la cea industrială de serie, designul se regăseşte la intersecţia între tehnologie, artă, sociologia trebuinţelor şi psihologia ambientului[203]. El ţine pasul cu schimbările permanente ale unei societăţi mereu în căutare de produse noi şi funcţionale. Dar, mai ales, frumoase. De proiectarea şi de reproiectarea lor se ocupă acest domeniu al artelor vizuale, designul, care le face rezistente pe piaţă, atractive pentru un cumpărător mereu în căutare de original.

În acest punct se întâlneşte designul cu Op Art-ul, o artă expresivă şi provocatoare vizual, care împrumută aceste calităţi şi produsului sau serviciului pe care îl ajută să se vândă. Vom vedea, în cele ce urmează, unde şi în ce fel se conjugă cei doi termeni.

Civilizaţia modernă nu doar produce obiecte, ci se preocupă permanent şi de înlocuirea sau de modificarea acestora, în pas cu ritmul ameţitor în care se schimbă totul în jurul nostru. Modele sunt mereu depăşite într-o epocă a vitezei. Viteza este cea care caracterizează perioada contemporană. Op Art-ul a pătruns în mediul modei şi al publicităţii încă de la naşterea acestei mişcări, în anii 60, moment care nu este foarte departe în timp de începutul perioadei contemporane a istoriei designului: anii 30, când centrul de greutate se deplasase de la Bauhaus, spre Statele Unite, unde designul găseşte condiţii mai bune de creaţie, în condiţiile ritmului accelerat al dezvoltării industriale. Dar pentru Op Art, Europa va rămâne în continuare spaţiul cel mai efervescent al mişcărilor artistice. Oricum, estetica industrială de după anii 30 înregistrează o ruptură radicală cu trecutul, obiectele căpătând forme noi, moderne. Şi cum aceasta (estetica industrială) exercită o influenţă puternică asupra producătorului şi a consumatorului, şi moda, inclusiv cea vestimentară, se acordă tot mai mult la mediul riguros geometrizat.

Precum în anii 60 – când Optical Art era asociată mai mult cu designul decât cu arta[204] – şi astăzi, alături de alte tendinţe, Arta Optică are o aplicabilitate foarte largă, în toate ramurile designului, atât în designul grafic, cât şi în cel ambiental şi, mai ales, în cel vestimentar, unde practic nu există tip de articol în care să nu poată fi regăsit, de la veşminte şi până la accesorii. Şi aceasta datorită atractivităţii sale, contrastelor, uşoarei note distractive uneori, dar şi posibilităţii de realizare a unităţii compoziţionale.

Scanned with OKEN Scanner

3. Aplicații ale Artei Op în diferite tipuri de design

a) Designul ambiental

Fie că este vorba despre preocupările arhitecților în ceea ce privește amplasarea rațională și eficientă a construcțiilor, sistematizarea circulației, amenajarea locurilor de agrement, fie că se referă la amenajarea spațiilor înglobând și elemente perisabile legate de acestea (mobilier, inventarul spațiilor de joacă, corpurile destinate iluminatului public etc.), fie că accepțiunea se restrânge asupra amenajării estetice a interioarelor și a exterioarelor cu forme produse industrial[205] – designul ambiental implică spațiul. În designul de produs, după cum vom vedea, Op Art-ul este aplicat pe o suprafaţă plană (a unui obiect). Va fi vorba despre o iluzie vizuală, în care însă ştim că doar percepem o altă dimensiune care, de fapt, nu există.

Ce facem însă atunci când ieşim cu aplicabilitatea Artei Op din plan şi pătrundem, cu ea, în spaţiu? ...Într-un spațiu aparținând acestor vremuri de schimbări rapide, caracterizat de a patra dimensiune (timpul): fără profunzime, relativ ca și timpul în care prezentul, trecutul, viitorul se îmbină[206]. ...Într-un spaţiu ambiental, interior sau exterior, pe care trebuie să-l amenajăm şi să-l ordonăm, cu tot ceea ce cuprinde el (mobilier, corpuri de iluminat – în ambientul interior, spaţii de agrement – în cel exterior), ţinând cont şi de destinaţia acestuia, de condiţiile de mediu, de volum, de gradul de confort dorit... Și, desigur, ținând cont de decorația lui (pentru că nu doar formele constructive sunt importante). Desigur, lucrurile se complică. Dar devin cu atât mai seducătoare...

Designul ambiental interior

...Ca în barul unde dalele de gresie au un model ce sugerează, prin repetiţie, un paviment în relief... Să ne imaginăm cum ar arăta o cameră decorată în întregime cu un tapet cu textură Op Art, ce ţine cont şi de amplasarea elementelor de pe pereţi (ferestre, uşi, prize). În locul unui decor cu un joc ritmat discret, aproape invizibil, așa cum s-ar recomanda, variaţia modulelor conferă, în cazul exemplului nostru, senzaţia de mişcare continuă şi, în plus, mizează şi pe șocul retinian cauzat de contrastul cromatic halucinatoriu.

Trebuie să se țină cont și de ambianță în cazul Artei Op, de unde rezultă evidența folosirii cu acribie a acestor jocuri contrastante, aplicate în

Scanned with OKEN Scanner

cazul unor zone sau obiecte mici, care să constituie doar accente vizuale, mici și nu prea pregnante centre de interes. Prea mari sau prea multe – înseamnă prea încărcat și obositor. Interesant cu siguranță ar fi, dar efectul produs de jocurile cinetice ar ajunge la agitație, prea puțin potrivită pentru un spațiu în care ambianța ar trebui să fie liniștitoare[207].

Designul ambiental exterior

Designul ambiental exterior presupune înfrumuseţarea mediului înconjurător, a clădirilor, a grădinilor şi parcurilor, a străzilor, a cartierelor, a unor zone comerciale sau de agrement. Cuprinde şi crearea de obiecte estetice şi funcţionale: instalaţii industriale, mobilier exterior, corpuri de iluminat, obiecte destinate spaţiilor de joacă. Pe acestea, designerul trebuie să le integreze în natura înconjurătoare, ţinând cont de specificul peisajului şi de celelalte forme deja existente. Arhitectul şi designerul Le Corbusier considera chiar că elementele pe care le au la dispoziţie designerii pentru a crea un ambient plăcut sunt geometria materialelor de construcţie, cerul, pomii, soarele, iarba.

Compoziţiile Op, complementare sau nu arhitecturii, sunt subordonate spaţiilor înconjurătoare sau geometriei faţadelor în care se înscriu şi se caracterizează prin efecte optice violente, uneori cu puternice contraste de culoare, care acționează împotriva volumelor arhitecturale, *spărgându-le*. Șocantele experiențe decorative ale lui Vasarely, mizând pe inducerea iluziilor cinetice, nu se extind nici acestea pe suprafețe mari, și nici nu ar fi recomandabil, dacă ținem cont de efectul psihologic agresiv al ansamblului (precum decorația exterioară a *Fundației Vasarely*, Jas de Bouffan, Aix-en-Provence).

Însă, în funcție de destinația spațiului respectiv (de exemplu, parcuri de distracții), desigur că asemenea jocuri optice iluzioniste și dinamice pot fi chiar incitante.

În ceea ce priveşte redarea 2D a spaţiului, în primul rând M.C. Escher va realiza o legătură cu Arta Optică prin reprezentările sale spaţiale imposibile. Fascinat mai mult de construcţiile structurale decât de peisajul în sine, Escher combină detalii realiste cu efecte perspectivice paradoxale, pentru a reda, cu efecte optice bizare, spaţii şi clădiri neobişnuite.

Other world este prima lucrare care se concentrează pe ideea de relativitate, pe felul în care un obiect este văzut în relaţie cu altul. Utilizează conceptele lui Penrose, creând un spaţiu imposibil, alăturând

Scanned with OKEN Scanner

puncte de vedere diferite, contradictorii, în aceeaşi compoziţie, astfel încât privirea trebuie să-şi corecteze constant interpretarea direcţiei. A redat o cameră cu 5 părţi interşanjabile, în care, în funcţie de cum te uiţi la pasăre, camera pare privită de sus sau din lateral. Figura Harpiei – o creatură mitică la care capul este uman şi corpul e de pasăre – apare în câteva lucrări ale lui Escher.

Într-un enigmistic efect vizual, ingeniozitatea lui se joacă cu percepţia privitorului, creând iluzii cu *arhitecturi imposibile*, nefuncționale[208], jocuri în care foloseşte conceptele lui Roger Penrose, incluzând scări paradoxale ce simbolizează infinitul. La o primă privire, desenele arată *normal*. Dacă ne focalizăm vederea pe structurile lor, ceva începe să devină confuz. Scările ascendente şi descendente, pe care se plimbă privirea spectatorului, par naturale, dar ele conduc la diferite stări ale minţii, de fapt, confuze.

Mai mult decât Escher, Patrick Hughes – datorită modularităţii elementelor lucrărilor sale, a repetiţiei inerente a structurilor rectilinii – redă iluzoriu spaţiul, exterior şi/sau interior.

Un zig-zag de elemente tangibile de faţade, o serie de uşi pe o plajă tropicală, o librărie, o galerie de artă... Dacă de uiţi de-a lungul ei, lucrarea *se mişcă* pentru a-şi oferi detaliile. *Reverspectivă* este denumirea pe care a dat-o el acestor opere, care tind să ne deformeze percepţia[209]. Ele nasc întrebări despre percepţia noastră, despre subconştient. Iluziile sale nu vor să ne deruteze (dar o fac), ci pun în discuție relaţia noastră cu realitatea[210]. Perspectiva şi obiectele înfăţişate par imposibile.

De exemplu, uşile sunt redate spre înăuntru sau în afară, observatorului părându-i-se că se mişcă: dacă se mută spre dreapta, ele par că se mişcă la stânga şi arată peisajul, dacă se mută spre stânga, vederea se închide. Cartea este infinită, desfăşurată pe raft, cu paginile deschise, cu marea între ele. Textul este ilizibil (văzut de la distanţă), ilustraţiile sunt în alb-negru. Totul este o iluzie. Alteori, magia este reprezentată de o perspectivă continuată în planuri verticale şi orizontale, ca în construcţiile lui Agam.

Jucându-se cu perspectiva, cu iluziile optice şi cu relaţiile figură-fond, el realizează lucrări combinatorii în trompe-l'oeil între pictura statică 2D şi sculptura 3D, între iluzie perspectivică şi Suprarealism. Aceste imagini derutează simţurile, introduc privitorul în operă, care pare să se deplaseze în relaţie cu noi. Oraşele şi interioarele sale sunt lipsite de oameni: prin lipsa acestora, privitorul relaţionează mai direct cu spaţiul imaginar.

Scanned with OKEN Scanner

b) Designul de produs

Dar mediul înconjurător – pe care omul caută să-l înfrumuseţeze mereu – implică, după cum spuneam, în afara ideii de spaţiu ca imagine de ansamblu, şi obiectele care îl populează (și care populează de fapt existența umană), și prin care capătă astfel personalitate proprie, un stil chiar. Aşadar, în afară de formele constructive, la fel de importantă este decorația obiectelor, care a fost și este și ea într-o continuă schimbare de-a lungul timpului.

Termenul design de produs cuprinde designul industrial, designul vestimentar, designul grafic.

Designul industrial

Consiliul Internațional al Societăților de Design Industrial definește acest tip de design ca fiind „o activitate creatoare al cărui scop este de a crea calități multifuncționale obiectelor, proceselor, serviciilor și sistemelor în care acestea funcționează de-a lungul întregilor cicluri de viață ale acestora”[211]. În timp ce aplică principii științifice, inginerești, în proiectarea unei game foarte largi de obiecte[212], designul industrial – devenit disciplină de sine-stătătoare la începutul secolului XX[213] – este preocupat de aspectul lor estetic. Expresie a esteticii aplicate, acest tip de design se găsește astfel la intersecția dintre tehnică și artă, produsele trebuie să fie și atrăgătoare, nu doar utile, astfel încât ele vor reflecta schimbările survenite în gusturile societății[214].

Efectele fizio-psihologice ale jocurilor optice și ale culorilor obiectelor au rolul lor în designul industrial. Piese de mobilier cu desene optice expresive, carpete, covoare, tapiserii, draperii, perne-fantezie, farfurii și platouri, seturi de suporturi de pahare imprimate cu desene cu linii și puncte, vaze de flori în care și forma acestora sugerează mișcarea, toate acestea animă și obiectul dar și spaţiul, devenind, datorită designului dominant, adevărate puncte de atracție.

Dar trebuie ţinut cont de acordul între forma obiectelor (tot mai geometrizată şi mai minimalistă în zilele noastre) şi decoraţie, osmoza celor două elemente trebuind să fie totală. Formele moderne şi contemporane, sintetice, cer un ornament şi el abstract şi sintetic, ca în cazul unei mese sau al unui scaun, ale căror jocuri optice dau un suflu de viaţă proprie obiectelor și mediului lor ambiant: ele nu rămân doar simple obiecte în spațiu, ci înveselesc un colţ anost. De altfel, mobilierul,

Scanned with OKEN Scanner

intermediar între om și arhitectură, între individ și spațiul interior[215], este definitoriu pentru expresivitatea unei încăperi.

O problemă aparte în acest caz este cea a instalațiilor luminoase. Când intri într-un spațiu ambiental, unul dintre primele lucruri care îți atrag atenția este corpul de iluminat. Acesta trebuie să fie și în ton cu linia pe care o urmează mobilierul. Și în cazul corpurilor de iluminat există anumite tendințe ale modei. Caracteristica de bază a instalațiilor luminoase de plafon este asigurarea uniformității strălucirii. De aceea, tipul de compoziție Op, cu repetițiile sale inerente, poate fi aplicat și se întâlnește și în cadrul surselor luminoase de interior, cum sunt candelabrele în care modulele matematice creează jocuri optice care captează și mai mult[216] privirea.

Designul vestimentar

Cu celelalte tipuri de design ne aflam, mai mult sau mai puțin, în domeniul staticului. Dacă însă ne ocupăm de arta „pe om"[217], vom fi cu atât mai intrigați de regăsirea decorului Artei Op în cazul unor volume în mișcare, unde iluzia optică poate fi valorificată cu atât mai mult.

Ramură a designului de produs, designul vestimentar se ocupă cu armonizarea pieselor de îmbrăcăminte și a accesoriilor într-un tot unitar, în funcție de imperativele modei. Și în strânsă relaționare cu noutățile artei și în ritmul evoluției acestora. ...Ritm caracterizat prin aceeași rapiditate a reînnoirii care și-a pus amprenta în toate aspectele vieții unei epoci în permanentă mișcare și transformare. Stilurile artistice influențează vestimentația, care reflectă noile curente și maniere introduse – stilul Orfismului, al Bauhaus-ului, al Neoplasticismului sunt aplicate în noile costume. Aceasta, vestimentația, la rândul ei unul dintre simbolurile unei societăți, este o adevărată sursă de inspirație pentru artiștii vizuali, pătrunzând în artă, în anumite ramuri ale acesteia, chiar având aport în evoluția curentelor artistice. Considerate atractive și încărcate de un anumit senzualism, efectele Op Art-ului au fost utilizate în vestimentația timpului, dar și în produsele creatorilor ulteriori.

În prezent, accentul cade, în ceea ce privește inovațiile tehnice, pe materialele mileniului III: din laboratoarele de creație au început să iasă veșmintele viitorului: vinilinul metalizat, cu efect de hologramă, nylonul transparent reflectorizant, poliesterul argintiu, neoprenul cu reflexe luminiscente, stofa din fire de aluminiu, materiale care nu se pătează, ori

Scanned with OKEN Scanner

cu efecte deodorizante, ori care-şi schimbă culoarea în funcţie de temperatura corpului.

Dacă Op Art-ul ca atare nu a avut o viaţă prea îndelungată, în privinţa decorului produselor de îmbrăcăminte în schimb, vom constata că Arta Optică rezistă şi astăzi (după marea revenire din anii 90[218]), în imprimeuri iluzionistice, care nu doar dau viaţă obiectului vestimentar, conferind dinamism compoziţional, ci îl fac remarcabil, pe el şi mai ales pe purtătorul acestuia. Încă din anii 60, Arta Op constituise o atracţie pentru domeniul designului vestimentar, unde interesul pentru nou trebuie să fie mereu viu. Astfel încât valenţele unei astfel de arte, atractive şi inedite şi, desigur, foarte decorative în fond, ajunseseră să fie aplicate în moda timpului, în acei ani ajungând în vogă Op Art-ul[219]. Iluzii optice modulare au fost folosite de designeri (cum este costumul de baie de Sinz Vouliagmeni, din anul 1966), în imprimeuri cu benzi frânte, texturi cu puncte, o geometrie abstractă, stridentă şi agresivă, expresivă şi fermecătoare. Modelele lui Bridget Riley au fost copiate pe articole de îmbrăcăminte încă de designerii din anii 60. Chiar prima lucrare Op a lui Riley din anul 1961 (*Movement in square*) a declanşat interesul producătorului de rochii Larry Aldrich[220]. Influenţaţi de stilul Op au fost: Ossie Clark (care foloseşte modelele lui Bridget Riley), Betsey Johnson (cu imprimeuri gometrice), Roberto Capucci (care mizează pe iluzia optică nu atât în imprimeuri, ci în sculpturalul compoziţiei, în ritmul volumelor), ori André Courrèges (ale cărui lucrări au fost caracterizate prin jocurile geometrice vibrante alb-negru), Getulio Alviani (care, colaborând cu Rudi Gernreich, a creat modele în care a făcut combinaţii între Op şi Pop). Mai aproape de noi, Pierre Cardin aduce şi el modularitatea geometrică în creaţiile sale dinamice[221], iar Masahiro Nakagawa chiar introduce citate Op în colecţiile sale (1995)[222], cu măiestrie a detaliilor iluzionistice. Mary Quant sau Rey Kawakubo folosesc şi ei picanteria contrastului alb-negru şi a modelelor geometrice Op.

În afara veşmintelor, foarte importante pentru completarea unei ţinute sunt accesoriile. Acoperind o suprafaţă relativ mică, nasturii, eşarfele, curelele, ochelarii, pantofii agrementează îmbrăcămintea, o înveselesc prin accente, dar pot realiza chiar foarte concrete centre de interes ale întregii *compoziţii*[223] (*compoziţie* – pentru că imaginea cuiva constituie o *compoziţie proprie*, în care trăsăturile sunt modificate prin coafură, machiaj şi costumaţie). Oricum, ele atrag atenţia asupra acelei zone care trebuie scoasă în evidenţă, dar conferă şi farmec şi atractivitate întregului. Foarte ştrengăreşti, ochelarii de soare cu ramă în stil Op au

Scanned with OKEN Scanner

lănţişoare care se prind de urechi (în locul braţelor ochelarilor), care se termină cu discuri ce par cercei-pandantiv (cu modele geometrice) atunci când ochelarii sunt purtaţi. Ori alt exemplu: cercei cu motive Op, contrastante, accesorii minuscule, dar a căror mişcare continuă şi la nivelul decoraţiei. O cravată cu motive atrăgătoare sau o eşarfă vor atrage cu atât mai mult privirea asupra lor şi a figurii. De asemenea, o pălărie sau un turban stridente – datorită şi contrastului alb-negru –, în stilul anilor 60, vor constitui centre de interes, accente care înveselesc o ţinută sobră, de exemplu. Meandre alcătuite din module-pătrat alb-negru finisează modelul Op al pantofilor, transformându-i într-un produs fantezist şi distractiv în acelaşi timp. Genţile cu design Op pot deveni și ele adevărate centre de interes ale întregii compoziții vestimentare.

...Și aceasta pentru că, așa cum spuneam, felul în care arată cineva poate constitui compoziția sa proprie, ideea despre sine a aceluia. Oricum, felul în care ne gândim combinarea veșmintelor ne ajută în *dialogul* cu ceilalți, transmițându-le acestora informații despre noi înșine. De exemplu, o rochie mulată, cu modele Op, pune în evidenţă silueta corpului pe care îl îmbracă, asimetrică – deci dinamică prin ea însăşi, nu doar prin motivele alungite, unduitoare; sau o bluză devine o prezenţă puternică, imprimată într-un Op Art floral.

Uneori, efectele Op sunt foarte puternice, aproape halucinatorii, datorită contrastelor puternice.

În imprimeurile Op, se ajunge la *compoziţii semiotice*[224], în care efectul vizual de sugerare a mişcării este accentuat, în scopul de a capta atenţia. Sunt adevărate compoziţii *cinetice*, în care se aplică algoritmia vizuală (organizare serială a motivelor[225]), obţinându-se imprimeuri unde, ca într-o melodie, rimează între ele figuri geometrice, culori, contraste.

De amintit, desigur, şi iluziile optice realizate cu ajutorul elementelor de limbaj vizual (aglomerări de puncte, linii care alungesc sau îngroaşă silueta), valabile în general în modă, cu atât mai bine valorificate în cazul Artei Op. ...Cum este o rochie pentru silueta subţire a unei cântărețe în vogă (Kylie Minogue), cu un model care pune în evidenţă şi mai mult formele. Oricum, moda se identifică întotdeauna cu noutatea, iar extravaganţa se potriveşte personalităţilor puternice, cu înclinaţii artistice, firilor rebele (de altfel, nici prezentările de modă nu mai constituie lansarea unor linii noi, ci momente de şoc, în care defilările nu mai prezintă haine, ci personaje, noi tipologii feminine sau masculine).

Iată aşadar cum moda, în orice domeniu al designului, nu doar că revine, ci, în unele cazuri, nu dispare niciodată... În toţi cei peste 50 de ani

Scanned with OKEN Scanner

care au trecut de la apariţia Artei Optice şi de la aplicarea ei în design – fie în designul grafic, fie în designul ambiental sau, lucru curios, în designul textil, unde ar fi fost cel mai uşor să dispară şi să reapară periodic – Op Art-ul a fost o constantă şi probabil fenomenul va continua: omul va fi atras întotdeauna de ceva ce îl intrigă sau îi provoacă simţurile.

Designul grafic

Grafica publicitară și cea de carte fac parte din designul de comunicații vizuale, în care forma trebuie să îndeplinească scopul de a transmite clar o informație, un mesaj[226]. Dintotdeauna omul a dorit să trimită şi să recepteze rapid şi uşor mesajele comunicate. Mesajele scrise au evoluat treptat, de-a lungul secolelor şi chiar a mileniilor, de la imaginile obiectelor, la simbolurile abstracte şi ale semnelor, ale ritmului, ale spaţiului dinamic. Încă din anii 60, *epoca de aur a publicităţii* aduce în prim-plan un public din ce în ce mai rafinat, care impune, la rândul lui, un designer rafinat, precum şi necesitatea dezvoltării publicităţii. Foarte populare devin acum afişele. Reclama trebuie să convingă rapid potenţialul cumpărător să opteze pentru un produs sau un serviciu, astfel încât afişul sau orice fel de prezentare a unui obiect – a cărui viaţă durează până când se consumă motivul existenţei lui (dispare sau se schimbă evenimentul sau produsul) – trebuie să mizeze pe un impact puternic. Trebuie să fie simplu şi concis, componentele – vizibile de la distanţă, compoziţia trebuie să fie simplă, formele – clare şi bine conturate, contrastele – puternice. Şi, desigur, să rezume oferta. „E greu de conceput astăzi, în condițiile unei concurențe ce capătă accente tot mai agresive, succesul unei forme pe piață, fără a concepe și dezvolta un plan de publicitate coerent, unitar, care să plaseze în atenția consumatorului tot mai pregnant imaginea produsului, a mărcii ori a firmei producătoare”[227].

Foarte valorificat în domeniul graficii publicitare a fost încă de la apariţia lui (şi rămâne şi în prezent) spectaculosul și atractivul șoc vizual al Op Art-ului: jocuri vizuale, ale căror rigurozitate ştiinţifică, dar şi picturalitate se aplică cu uşurinţă în designul grafic, unde poate fi exacerbată, chiar este necesar a fi sugerată mișcarea, precum găsim și ritm, echilibru, contrast de culori, valori, dimensiuni. Un afiş, o etichetă, o firmă, o copertă de carte sau de DVD se caracterizează prin expresivitate şi prin atractivitate a imaginilor, a culorilor, a caracterelor literelor, toate acestea, desigur, trebuind să fie în conexiune cu titlul; și un logo sau o emblemă trebuie să pună în evidenţă produsul.

Scanned with OKEN Scanner

Ce poate fi mai convingător pentru un cumpărător al unui medicament împotriva migrenelor[228] decât folosirea, pentru ambalaj – pe lângă textul explicativ – a unui fragment al unei celebre iluzii vizuale întemeiate pe jocul optic al modulelor? Te doare capul, ameţeşti, se învârte camera cu tine? Designul cutiei, în care cercurile par că se rotesc, pune în valoare textul și te convinge că ai ales pilula adecvată... Ochiul privitorului va fi atras la început de acest stimul vizual, după care va căuta explicația prezenței lui în acest context (farmaceutic).

De aceea, și multe firme sau logo-uri folosesc, chiar fără legătură directă cu specificul produselor promovate, jocurile optice: pentru același impact puternic și mai ales prompt, care captează atenția încă de la început, antrenând privitorul în dinamica traseelor ludice. După această semnalare realizată la nivelul elementelor vizuale, va fi găsită și informația conținută în text.

Strategia de prezentare în designul grafic mizează pe rolul juxtapunerii culorilor. Și culoarea este astfel un factor important în acest tip de design, efectele ei fiind exploatate pe baza aceluiași principiu fundamental pe care l-au aplicat și artiștii Op: contrastul simultan. „În tehnica tipăririi, unde se lucrează cu depuneri de culoare ce se alătură, această descoperire este esențială în conceperea lucrării, care se bazează pe proprietățile culorii de a transmite și a comunica, a nuanța și sublinia."[229] De altfel, contrastele cromatice cât mai puternice, folosite în Op Art, caracterizează designul grafic, în general, unde sunt folosite pentru augumentarea expresivității. De asemenea, combinația alb-negru, foarte prezentă în Arta Op, reprezintă una dintre juxtapunerile importante în domeniul acesta al designului.

Scanned with OKEN Scanner

C. APLICAȚIE METODOLOGICĂ – FORMA

Recurgând la o gramatică și la un vocabular aparte, în care predomină modulul geometric ca element repetitiv, Arta Op poate deschide porți largi creativității. Subiectul capitolului de față tocmai în asta constă: este vorba despre o contribuție personală, o prezentare comentată a unor serii proprii de schițe de autor, care pot veni în sprijinul procesului de predare-învățare, pentru facilitarea înțelegerii acestui fenomen artistic și pentru dezvoltarea creativității.

Acest demers didactic creativ exploatează jocul cu modulul. Familiarizați cu noile noțiuni asimilate, despre geometrizare, modul, iluzie optică, dinamism vizual, învățăceii vor primi un ajutor în plus și un îndemn în a continua exemplele prezentate. Se poate face împreună cu ei analiza lucrărilor din acest capitol, care uneori sunt simple motive, alteori sunt compoziţii mai elaborate, întemeiate pe motive combinate după legile artei decorative: repetiţie, alternanţă, simetrie, gradaţie, progresie, suprapunere etc. Unele sunt lucrate în alb-negru (sau închis-deschis, când am folosit alb şi o culoare, ori negru și o culoare), acestea putând fi dezvoltate prin folosirea gradată a unei serii de culori, altele sunt de la început colorate, pentru că gradaţia de la alb până la tonul închis nu este suficientă pentru a demonstra regula care stă la baza suitei respective. Oricum, este vorba despre un limbaj vizual ale cărui simplitatate și forță să-i asigure audiența. De fapt, sunt facile înscrieri – ale unor elementare scheme compoziționale – în cadrul unor figuri geometrice simple. Operând cu valori strict geometrice, bidimensionale, pe baza unor legi ale opticii (raporturi cromatice de ton, formă şi iluzia profunzimii spaţiului şi a mişcării), am căutat efecte optice ale jocurilor liniare, în fluxul mişcării unor imagini asemănătoare celor create pe calculator.

Am ilustrat acest aspect al Artei Optice cu lucrări consecutive, care pornesc de la cea simplă – construcţia, liniatura iniţială, caroiajul pe care se structurează elementele – şi ajung la lucrarea finită, tocmai pentru mai buna înţelegere a elaborării unui exemplu de Artă Op. Şi aceasta pentru că am observat că, dat fiind caracterul inedit al acestui tip de artă, tinerii sunt atraşi de crearea de noi modele atunci când înţeleg cum s-a ajuns la opera finită, etapele de lucru ale fiecărei lucrări (care, ele însele, pot fi socotite lucrări Op, pentru că şi simpla reţea în sine sugerează mişcarea).

De altfel, tinerii sunt în general atraşi de acest tip de compoziţii încă din şcoală, din momentul în care vin prima oară în contact cu ele

Scanned with OKEN Scanner

(aproximativ la 14 ani) în procesul de predare-învăţare a Educaţiei plastice. Compoziţiile Op sunt foarte potrivite cu noile informaţii pe care le primesc din domeniul geometriei, dar şi cu vârsta lor, apropiată de cea a copilăriei, în care sunt obişnuiţi cu simplitatea şi cu simplificarea până la forme geometrice elementare. Formele geometrice simple (sunt foarte atraşi de forma circulară, cercul fiind cea mai simplă schemă vizuală) şi jocul organizat cu acestea le oferă adevărate surprize în final, când, nemaifiind absorbiţi de elaborarea algoritmică a compoziţiei, o percep ca pe un tot unitar, lăsându-se antrenaţi în descoperirea valenţelor iluziilor optice.

Pentru a realiza acest tip de opere, importantă este îngrijirea şi corectitudinea elaborării, lucrările având nevoie de acurateţe şi de rigoare. Învăţăcelul descoperă că trebuie să urmeze anumite reguli matematice. Va învăţa, de asemenea, că nu există culori izolate, ci că fiecare dintre ele apare într-un ansamblu cromatic mai vast. Din combinarea tentelor rezultă un efect global. Aşadar, culorile trebuie să fie armonizate unele cu altele.

Lucrările sunt un material didactic confecţionat în diferite tehnici: tempera, tuş, marker, realizate manual, utilizând doar linia şi compasul, pe hârtie sau pe carton. Planşele pot fi (şi au fost chiar) convertite pe suport virtual, pentru a putea fi prezentate şi reluate într-un ritm accelerat, putându-se face corelaţie între mişcarea sugerată a Op Art-ului şi dinamismul etalării fiecărei imagini, ritmul în care acestea apar şi dispar în slide-ul computerului.

Demonstraţia este o metodă intuitivă de învăţământ în cadrul procesului instructiv-educativ al formării tinerilor – prin observaţia de către aceştia a materialului prezentat de profesor. Însă ea trebuie însoţită şi de metode verbale: explicaţia sistematică şi logică a fazelor din seriile de lucrări – care sunt, de altfel, foarte clare şi explicite. Explicaţia trebuie împletită şi cu altă metodă intuitivă: dialogul – cu un auditoriu care pune întrebări legate tocmai de această etapizare a fazelor structurii interne a lucrărilor. De asemenea, aceste metode vor fi îmbinate cu problematizarea – altă metodă verbală (ca şi dialogul), prin care se pun probleme de gândire: de exemplu, continuarea unor lucrări (în alb-negru) folosind degradeuri tonale sau de nuanţă.

...Sau pot fi căutate aplicaţii decorative în designul vestimentar sau ambiental al acestor modele, ştiut fiind că întotdeauna este atractivă o finalitate practică, un scop concret al unor cercetări de orice tip. Se va stimula astfel spiritul de creaţie al elevilor şi al studenţilor, care vor

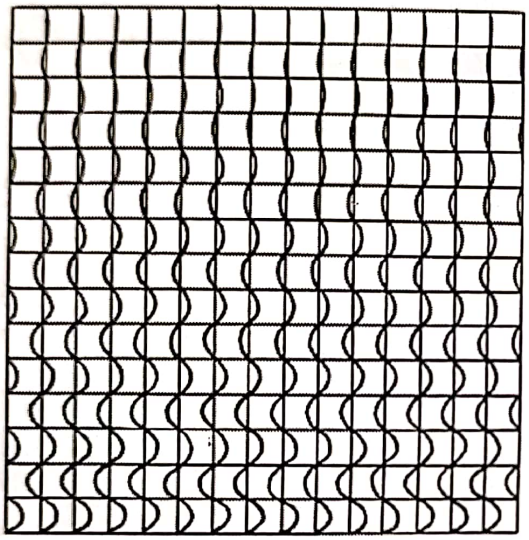
Scanned with OKEN Scanner

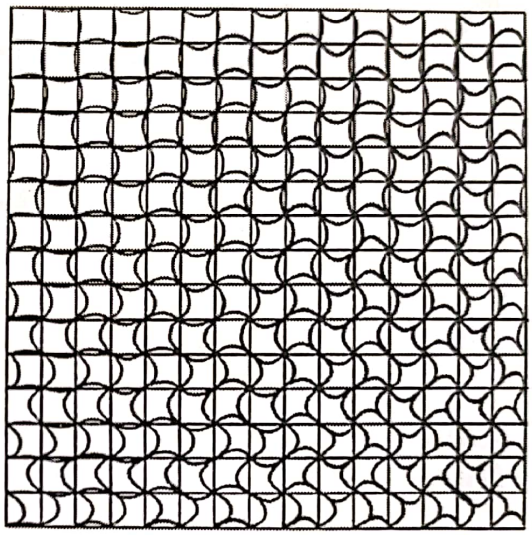
imagina exemple originale, se va stimula simţul măsurii, al echilibrului şi al ritmului, interesul pentru armonie şi pentru culoare. Se vor îmbogăţi cunoştinţele despre stilizare, despre principiile artei decorative (cu care Arta Optică își dă mâna): repetiţia, alternanţa, suprapunerea, simetria, progresia, gradaţia...

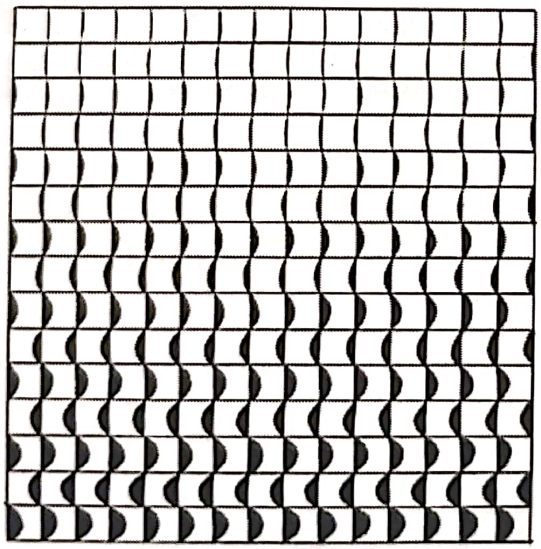
Proiectul ar putea fi dus mai departe, ansamblul de lucrări este doar o propunere care va necesita dezvoltarea ulterioară, atât pe verticală, prin adâncirea fiecărei probleme în parte, cât și pe orizontală, prin suplimentare și diversificare.

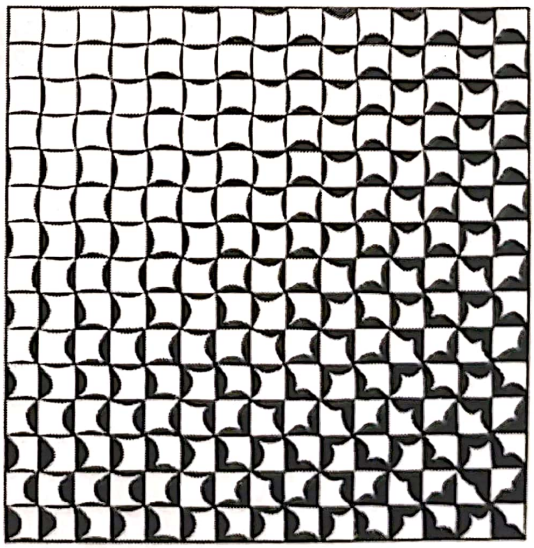
Scanned with OKEN Scanner

În prima serie, am pornit de la echipartiţii plane; am împărţit suprafaţa în pătrate – o schemă foarte folosită la crearea unei imagini cu efect cinetic – şi le-am modulat după reguli fixe de progresie, în cele mai multe din cazuri, cu ajutorul liniilor sinusoidale sau angulare, rămânând în cadrul contrastului închis-deschis. Toate aceste lucrări ar putea fi continuate aplicându-se şi reguli de gradaţie cromatică acestor module, care se măresc şi se deformează progresiv.

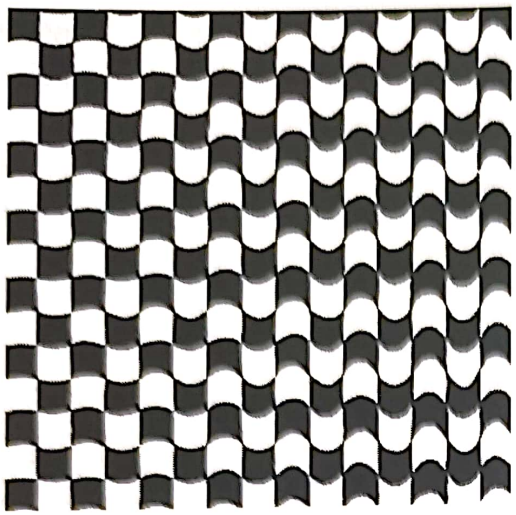


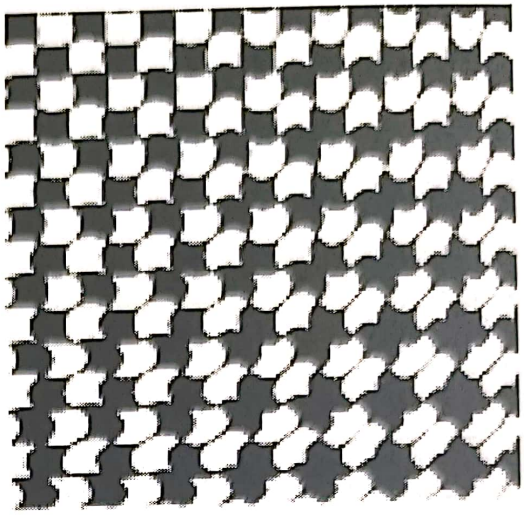


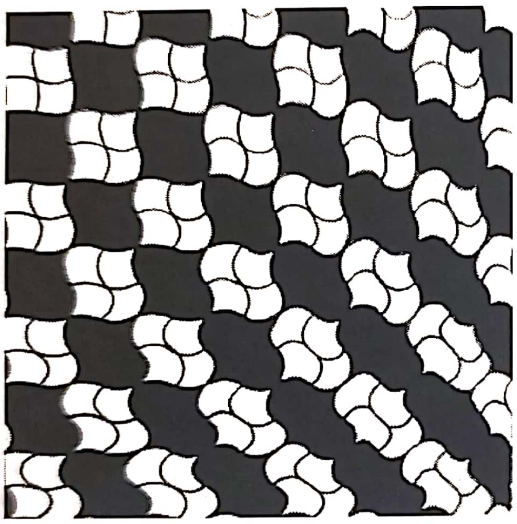


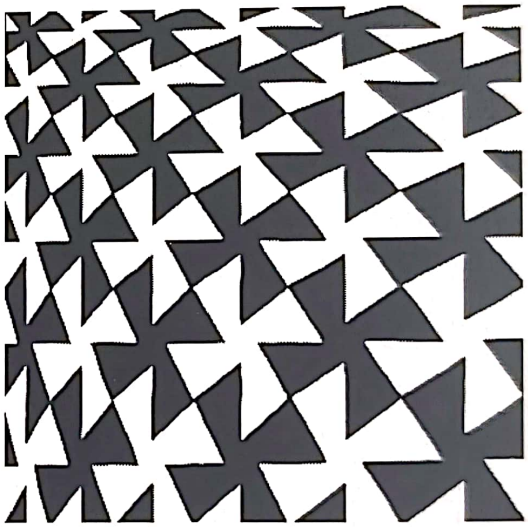


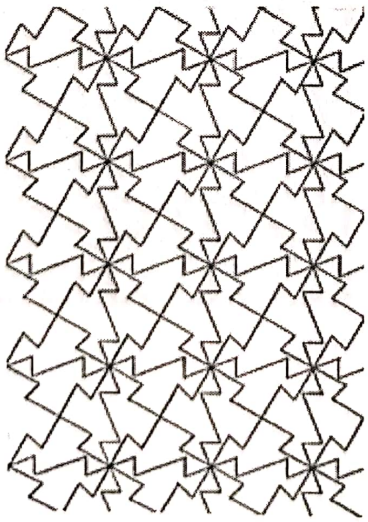
Scanned with OKEN Scanner

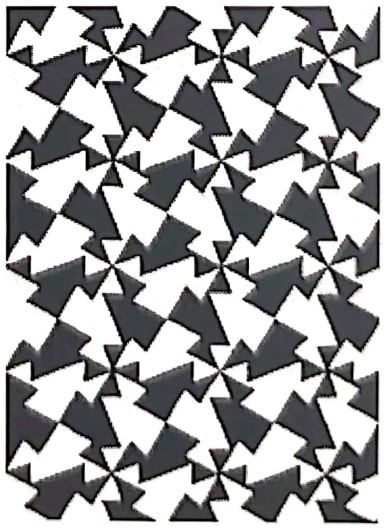




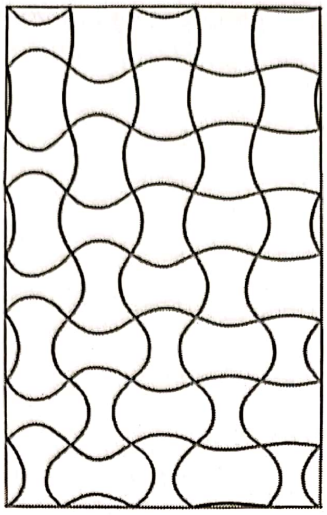


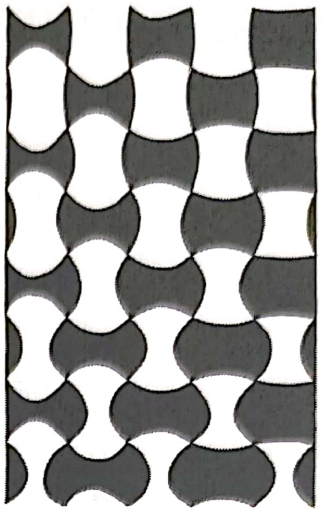


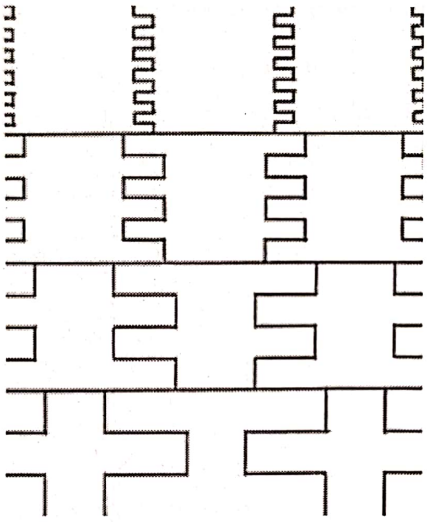


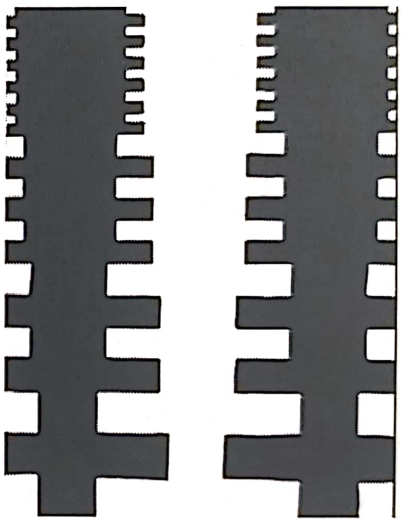


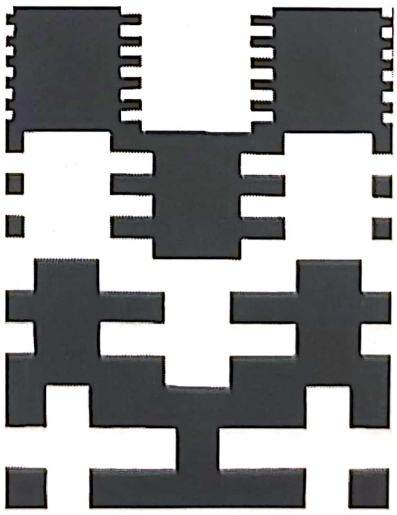
Scanned with OKEN Scanner



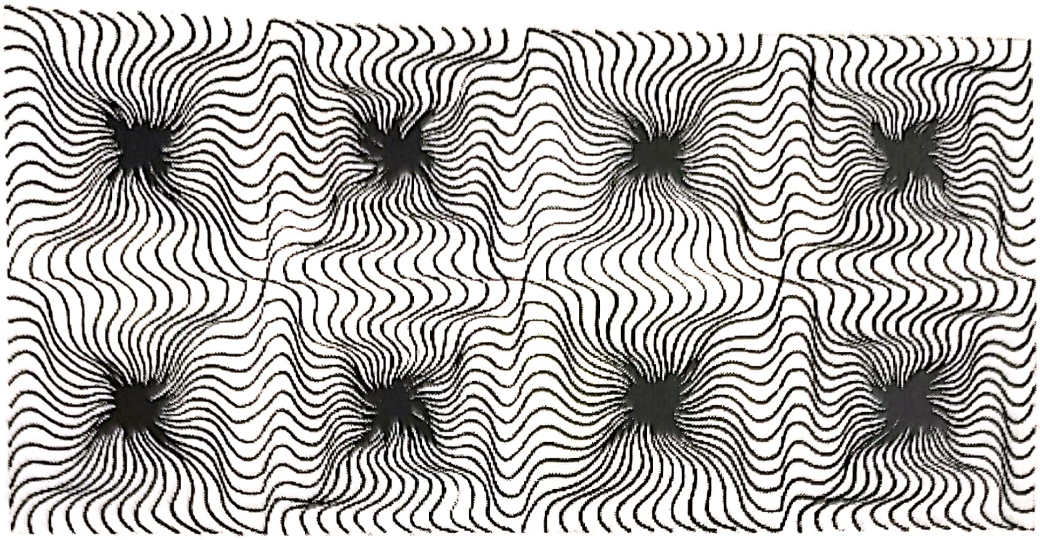


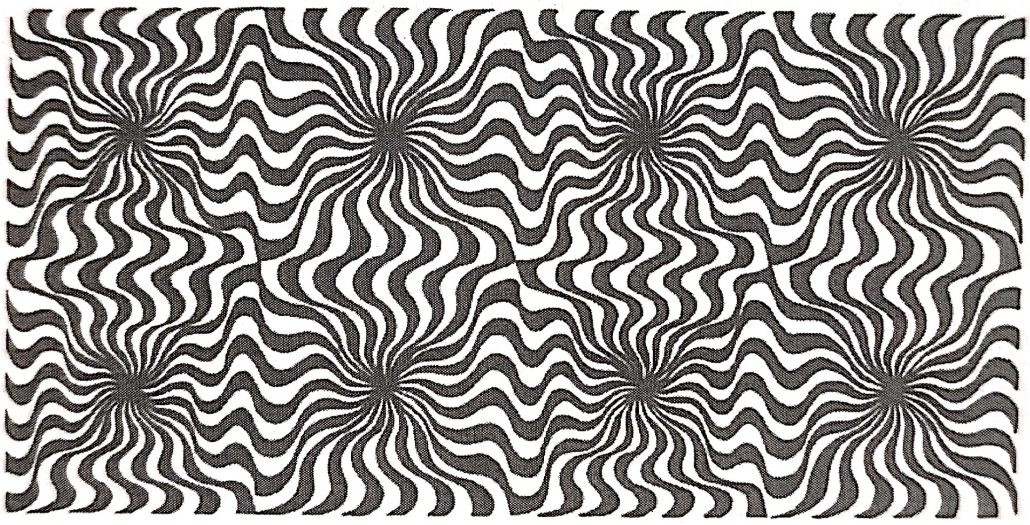






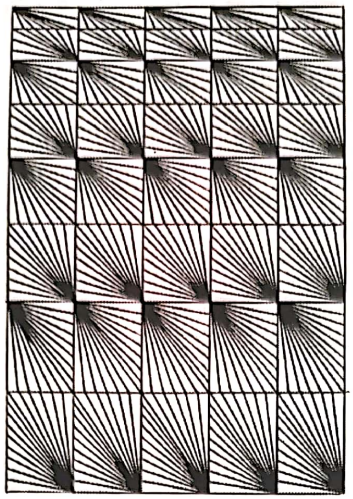
Scanned with OKEN Scanner

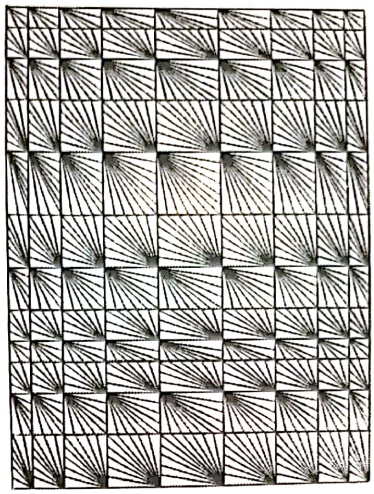


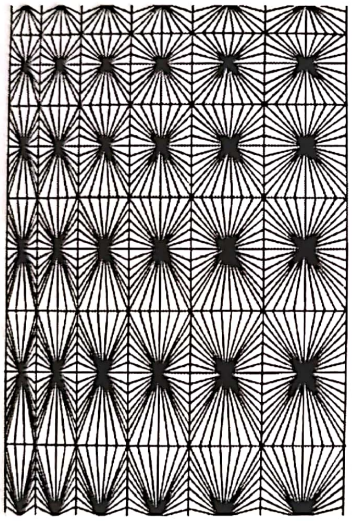


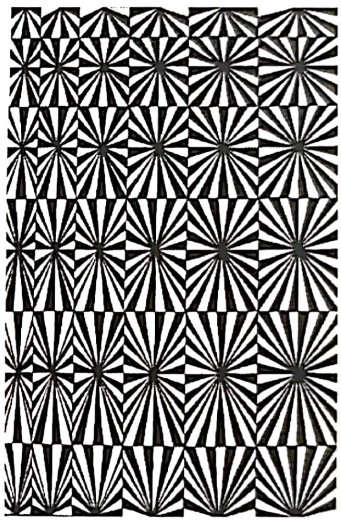
Următoarea serie aplică aproximativ aceleaşi reguli, doar că aici efectele optice sunt amplificate prin faptul că jocul de linii din fiecare modul pătrat este mai complex, în sensul în care el nu se opreşte strict la cadrul unui pătrat, ci se combină cu jocul pătratelor vecine; de altfel, nici pătratele de bază nu sunt întotdeauna egale între ele, ci cresc în progresie matematică.

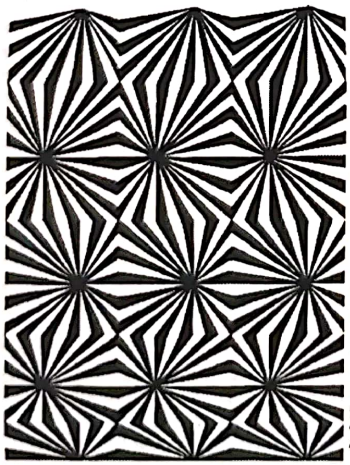
Scanned with OKEN Scanner

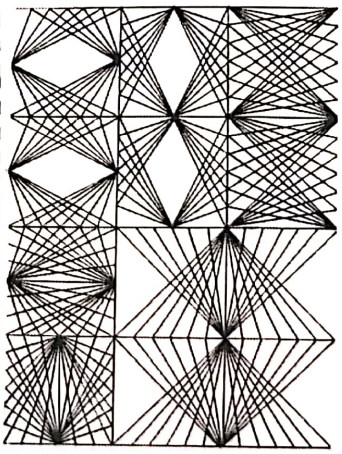


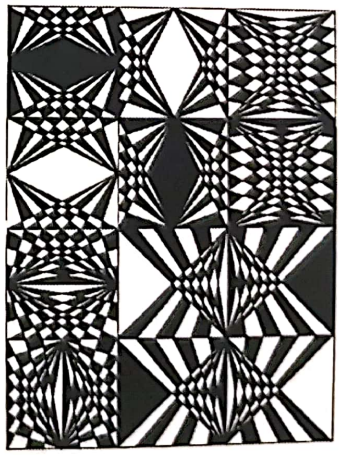




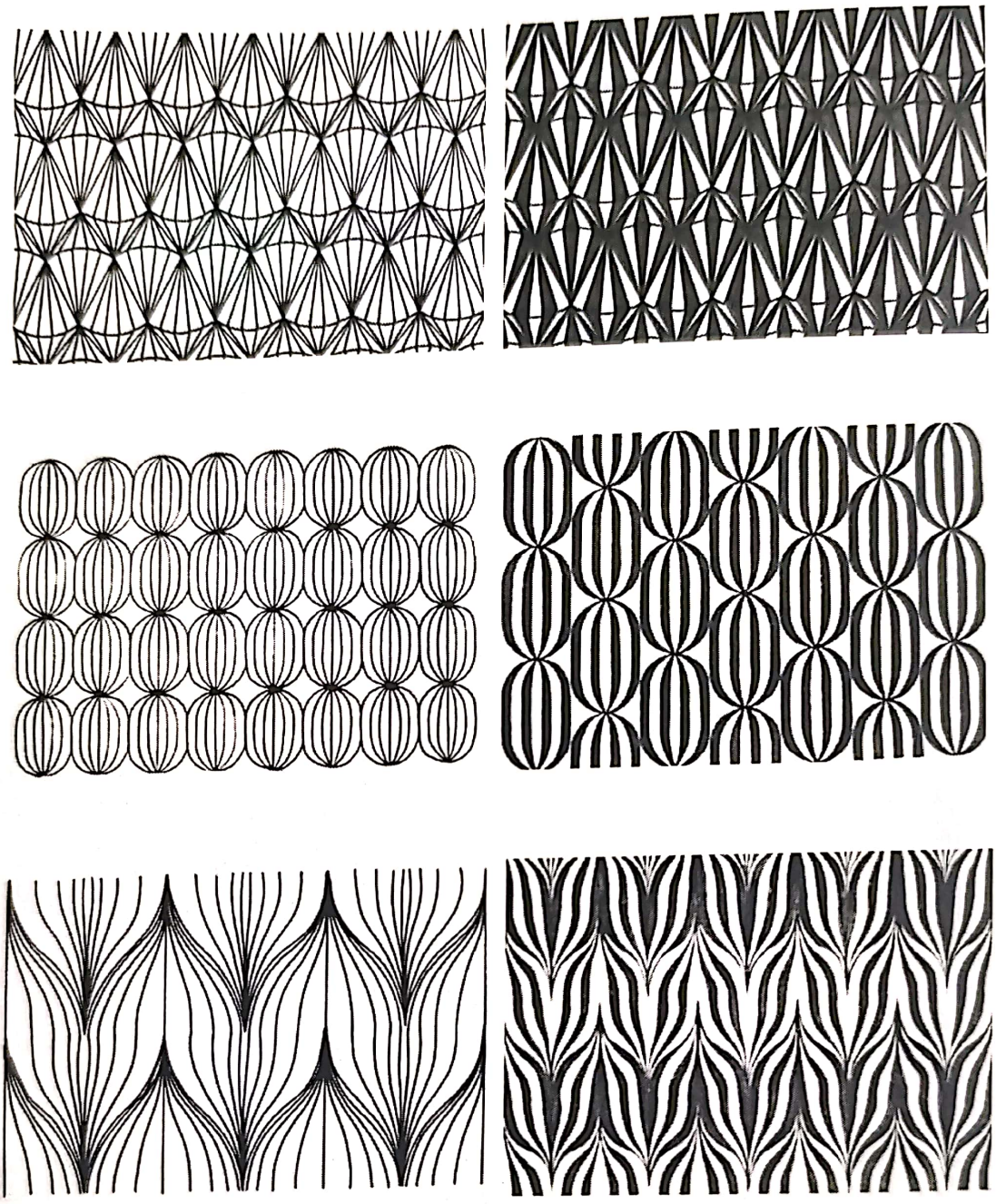






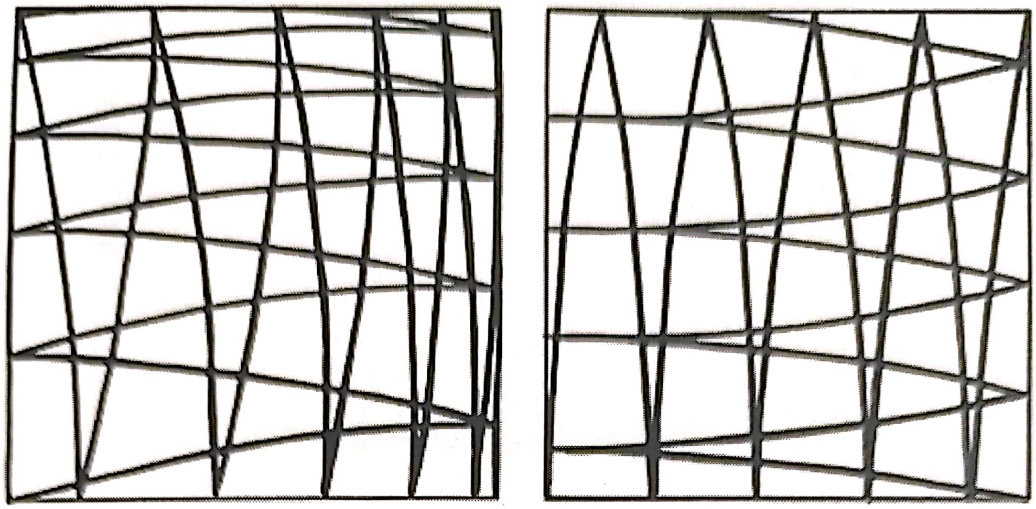


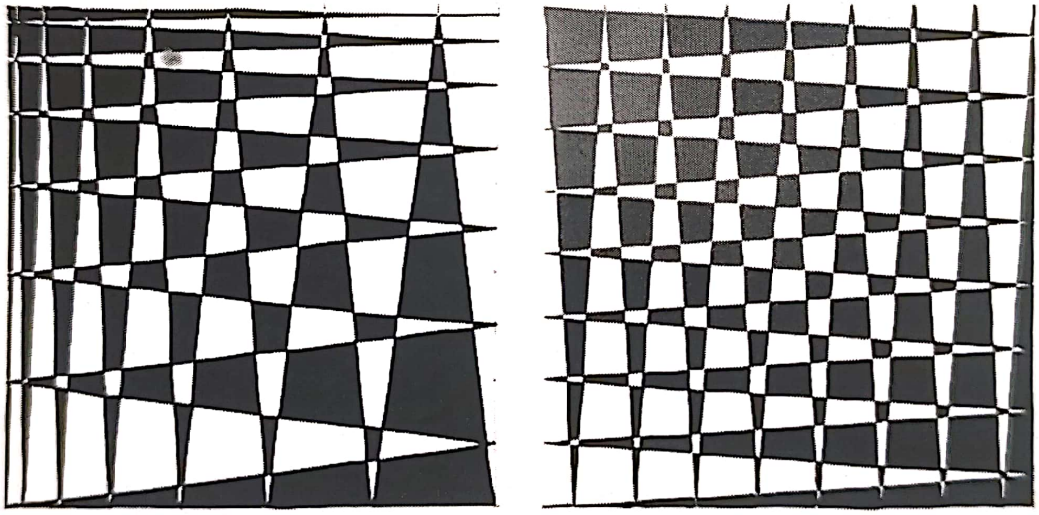
Scanned with OKEN Scanner



În continuare, primele două lucrări explică cum s-a ajuns la următoarea, în care am aplicat contrastul închis-deschis. În plus, ultima lucrare, deşi porneşte de la pătrate egale (deci nu se respectă regula progresiei dimensiunilor), va fi mai complexă prin folosirea gradaţiei tonale.

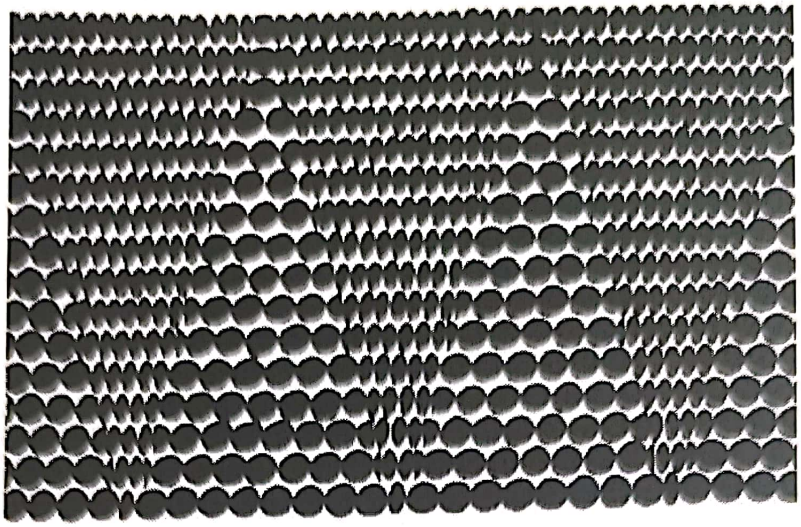
Scanned with OKEN Scanner

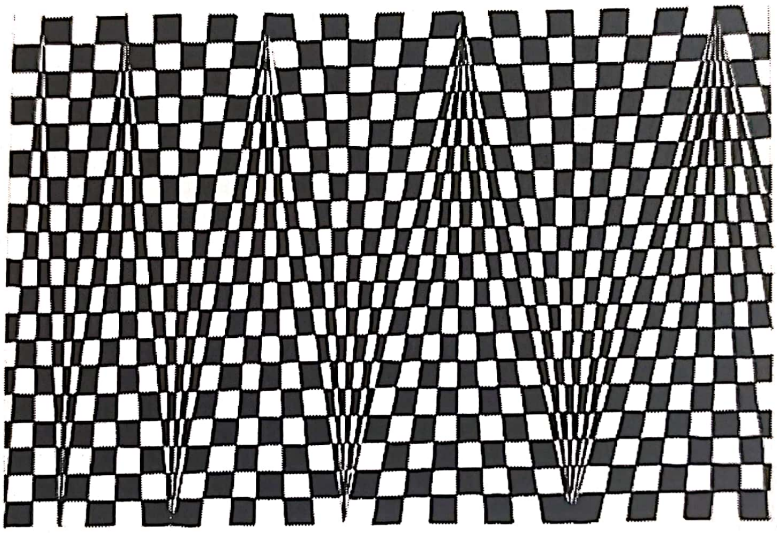


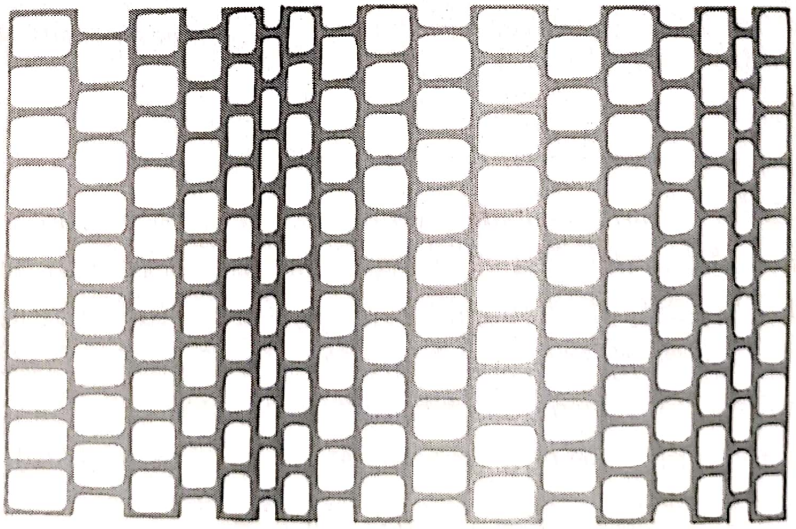


Seria următoare este şi ea complicată prin mişcarea accentuată a ansamblului final: în prima lucrare, prin adăugarea unui alt modul – cercul, pătratului de bază; în a doua, prin dispunerea sub formă de *joc de cărămizi* a pătratelor-modul; în a treia, în plus, intervine şi gradaţia de nuanţă, urmărindu-se cum se modifică şi tentele o dată cu forma. Ultimile două lucrări sunt complicate prin aspectul de volum (şi de mişcare).

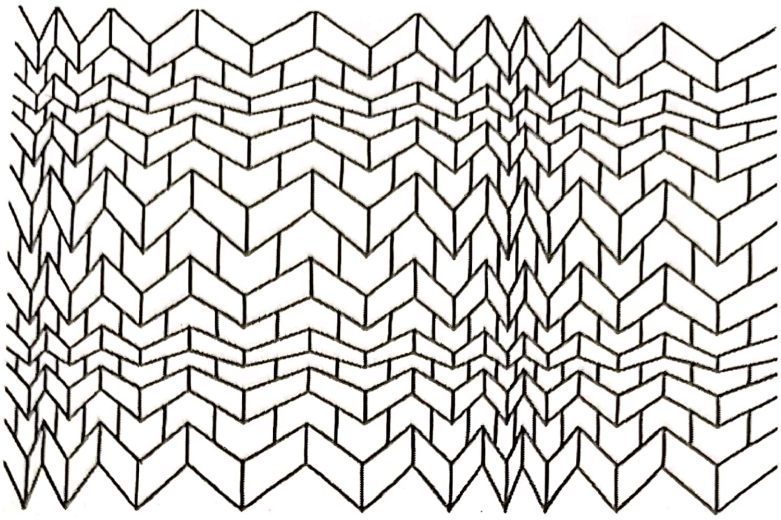
Scanned with OKEN Scanner



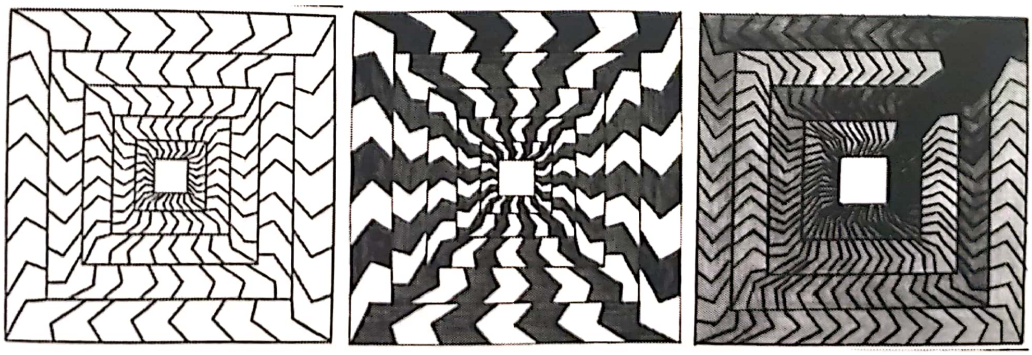




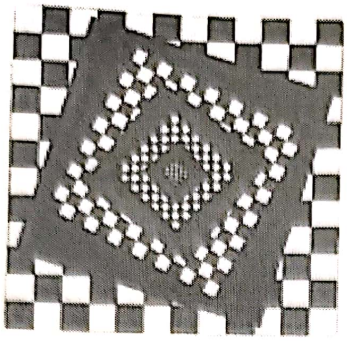
Scanned with OKEN Scanner

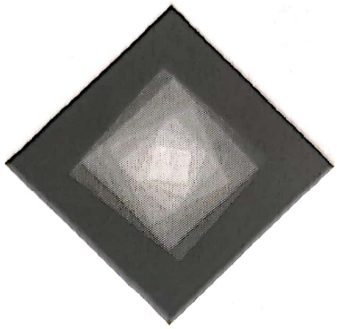


Următoarele lucrări pot fi socotite ca atare sau doar simple module, putând fi repetate pe ansambluri mai mari. Pornesc de la ideea pătratelor concentrice, în ultimile două, efectul fiind amplificat prin dispunerea *înşurubată* a unuia în celălalt şi chiar prin gradaţii tonale.

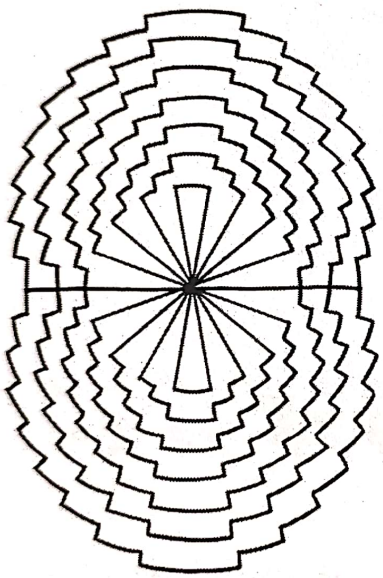


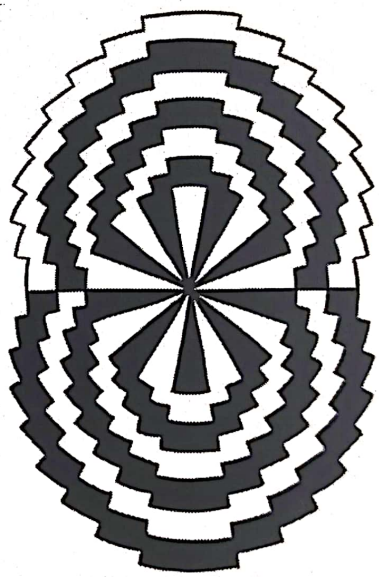
Scanned with OKEN Scanner

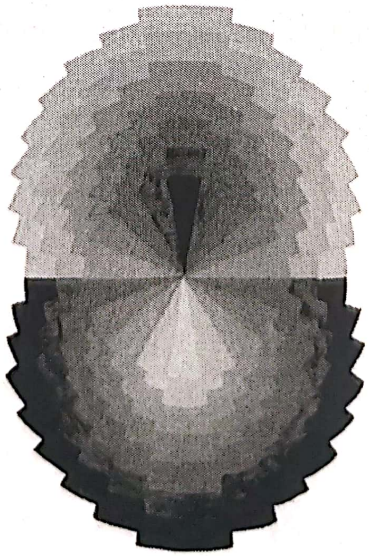




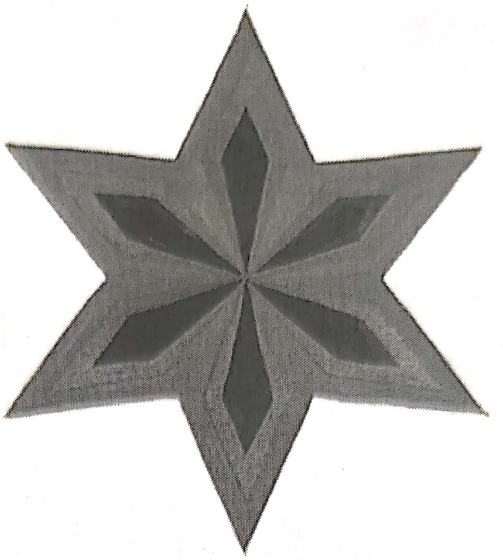
Seria următoare, mai amplă numeric, poate fi împărţită în subgrupe în funcţie de figura care se repetă, dar, de fapt, se respectă aceeaşi regulă, a suprapunerii de figuri concentrice, uşor modificate progresiv şi degradate tonal, sugerându-se adâncimea sau volumul, în unele cazuri aplicându-se chiar antisimetria dreapta-stânga faţă de un centru sau faţă de o axă.

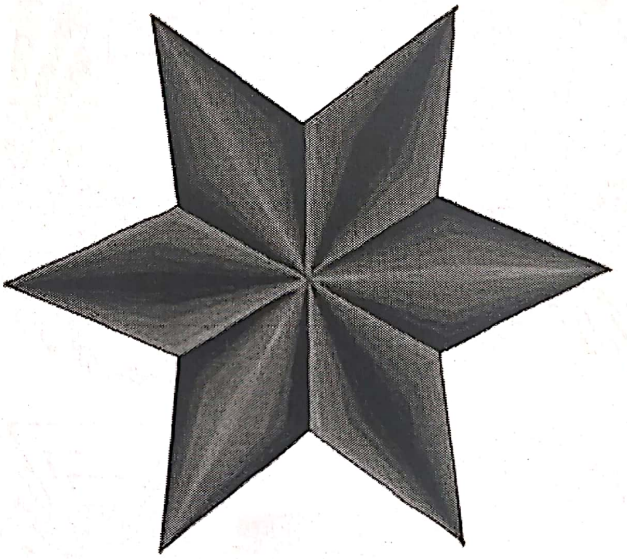


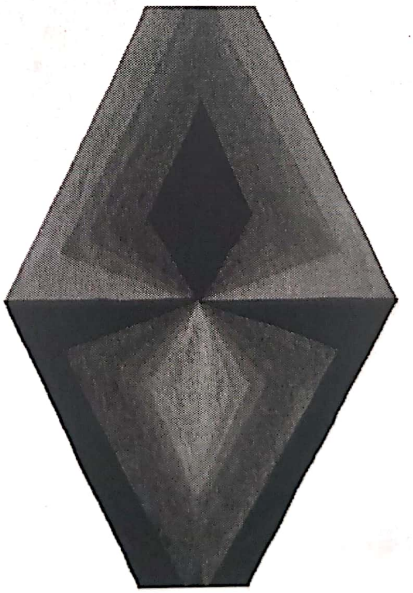




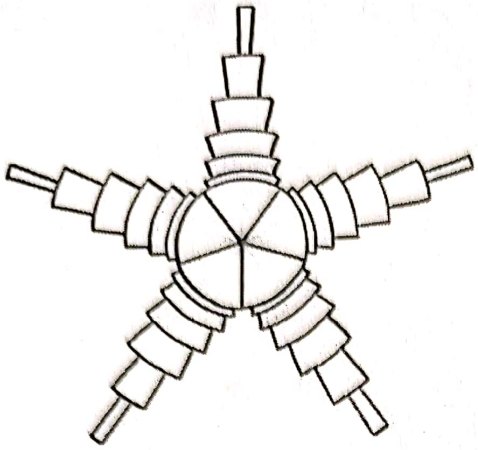
Scanned with OKEN Scanner

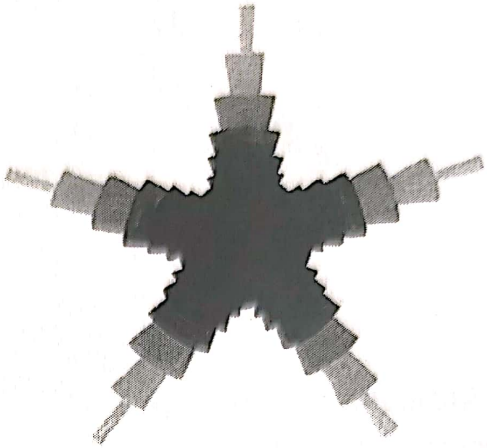


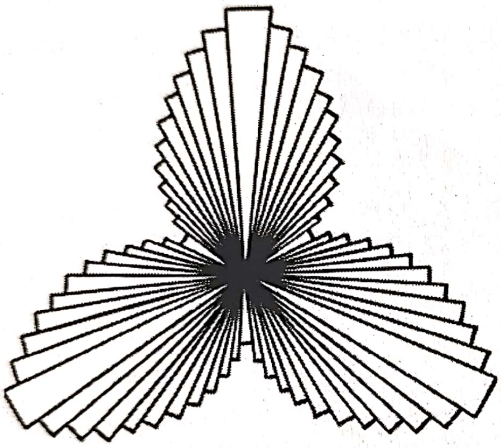


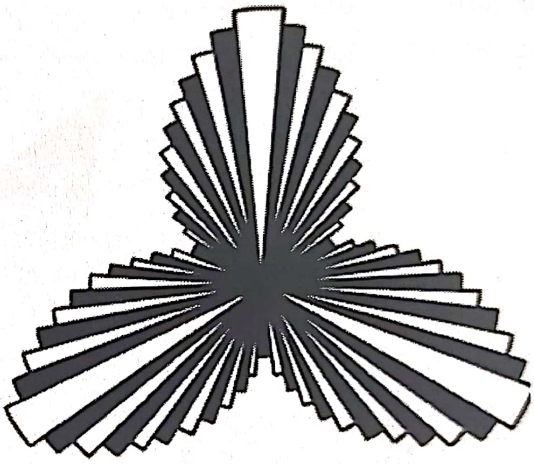


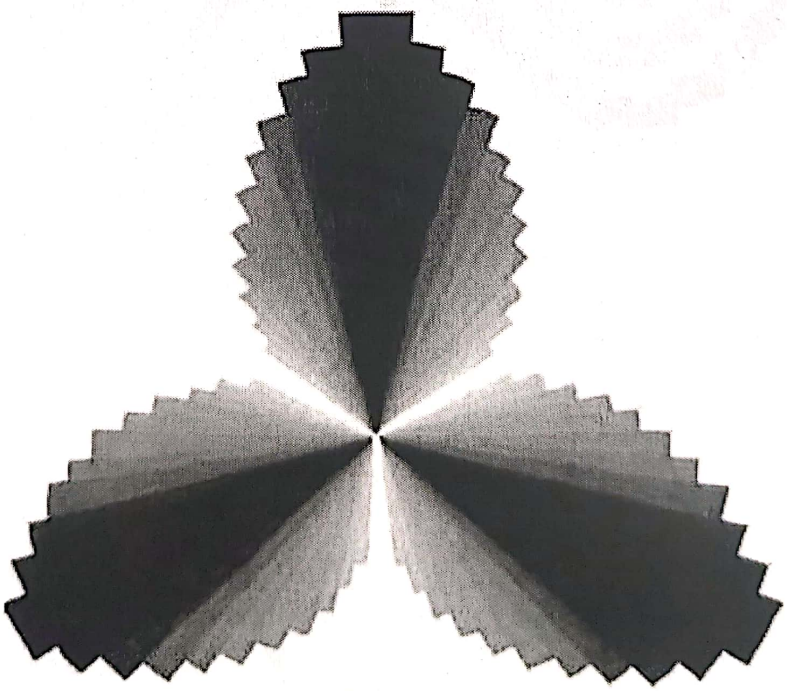
Scanned with OKEN Scanner



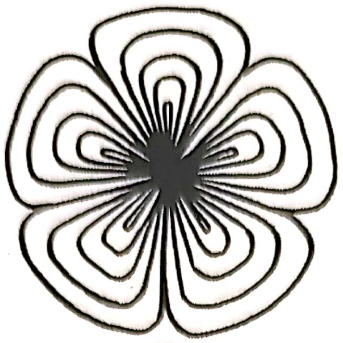
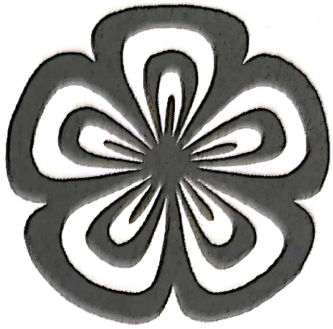
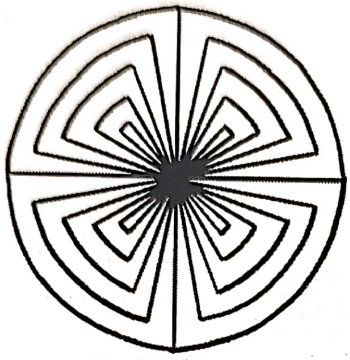
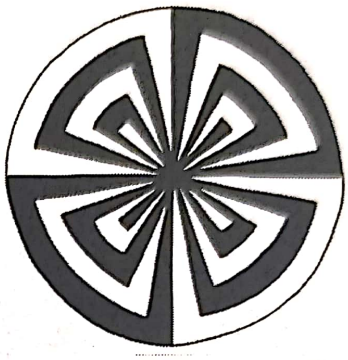
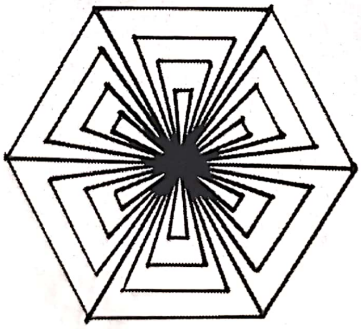
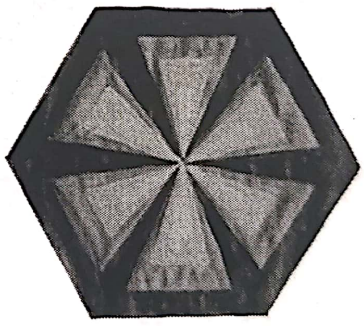
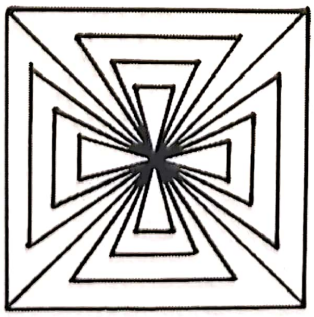
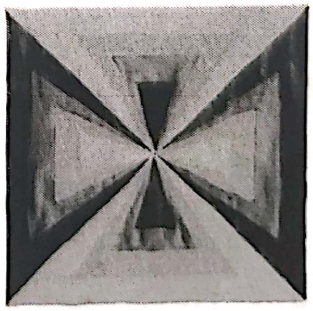




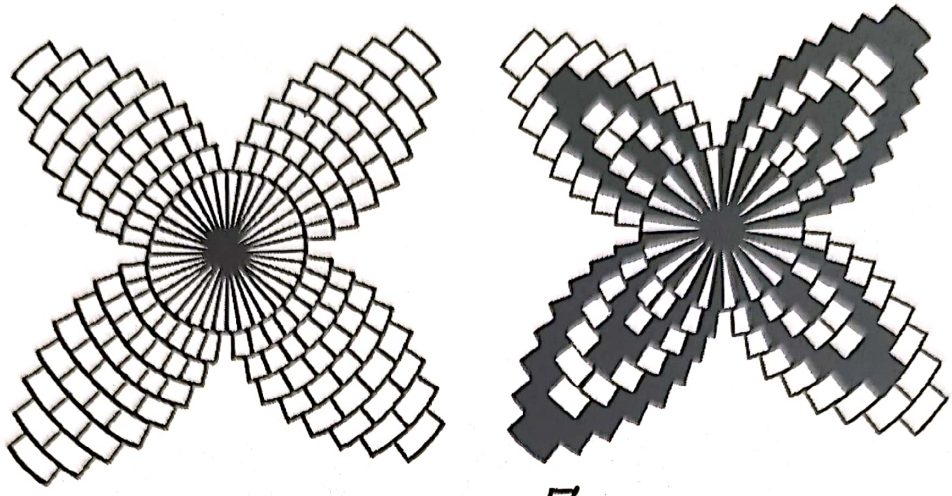


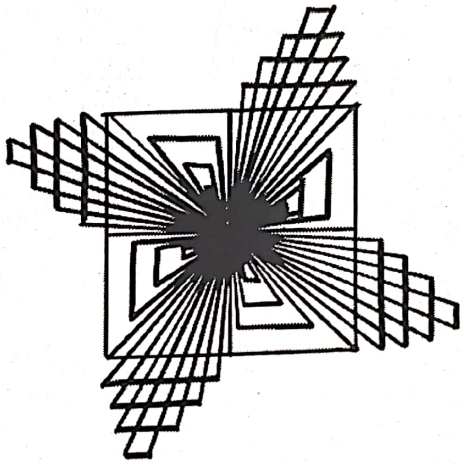


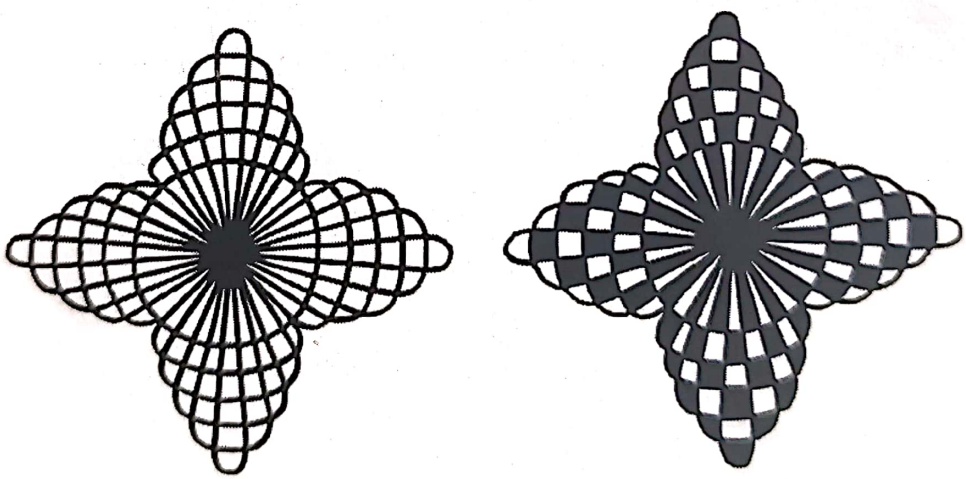
Scanned with OKEN Scanner

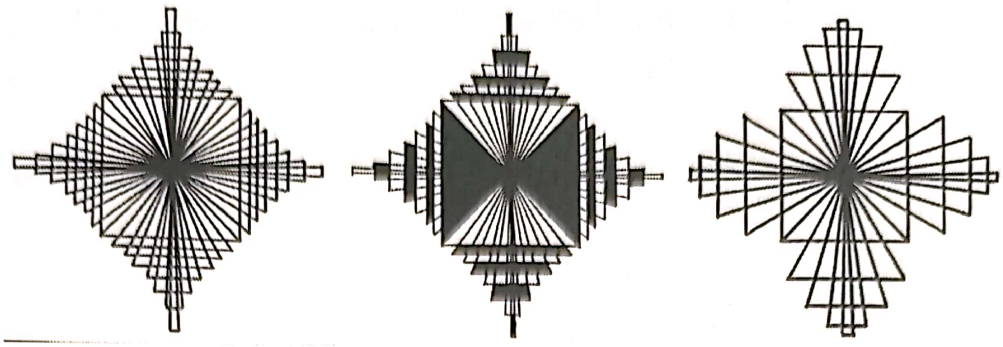
Scanned with OKEN Scanner

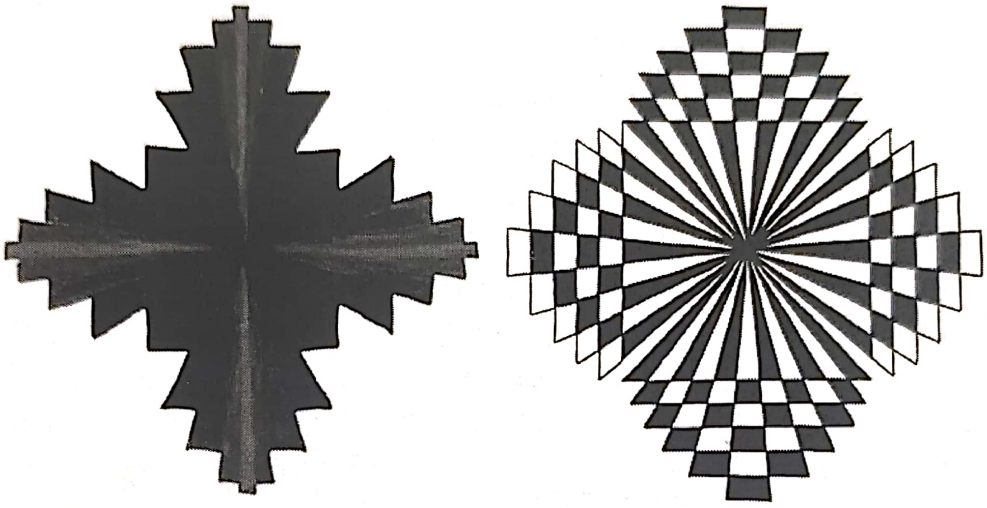


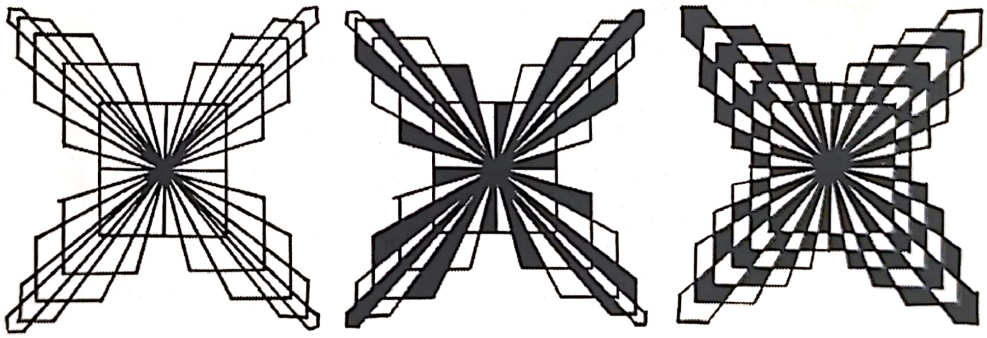


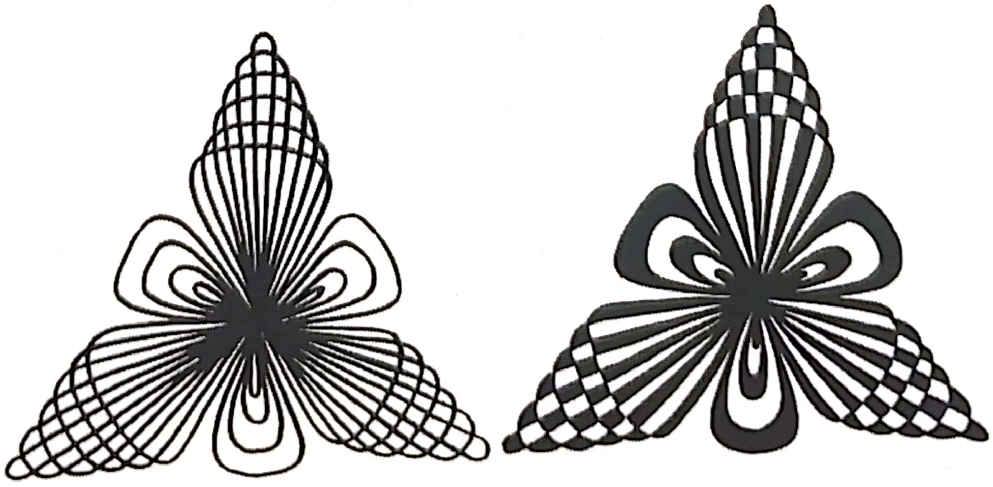


Scanned with OKEN Scanner

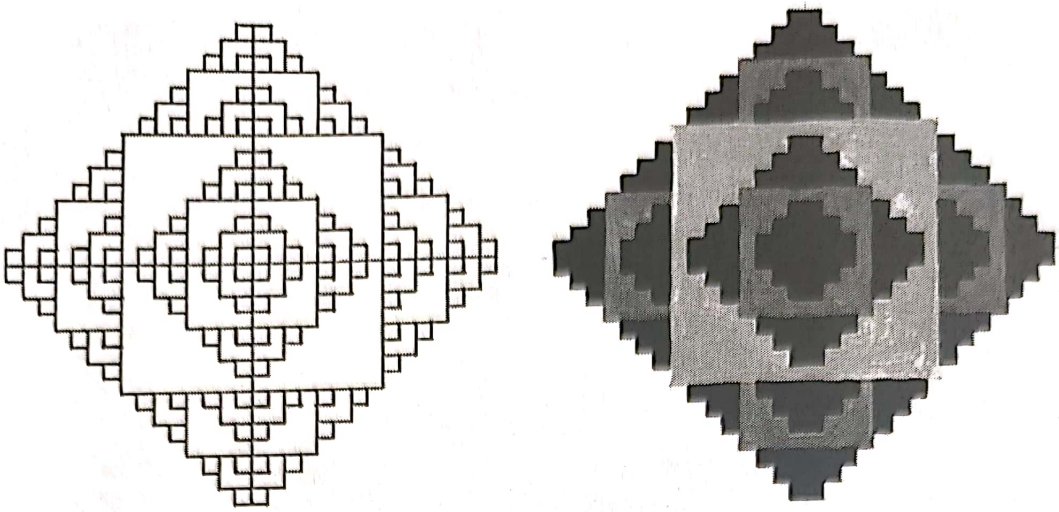


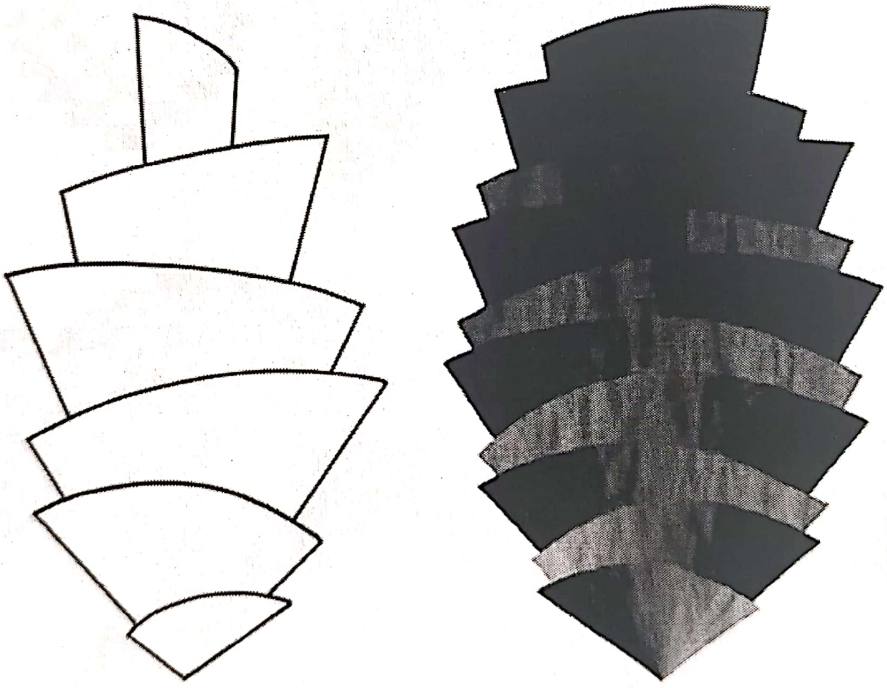






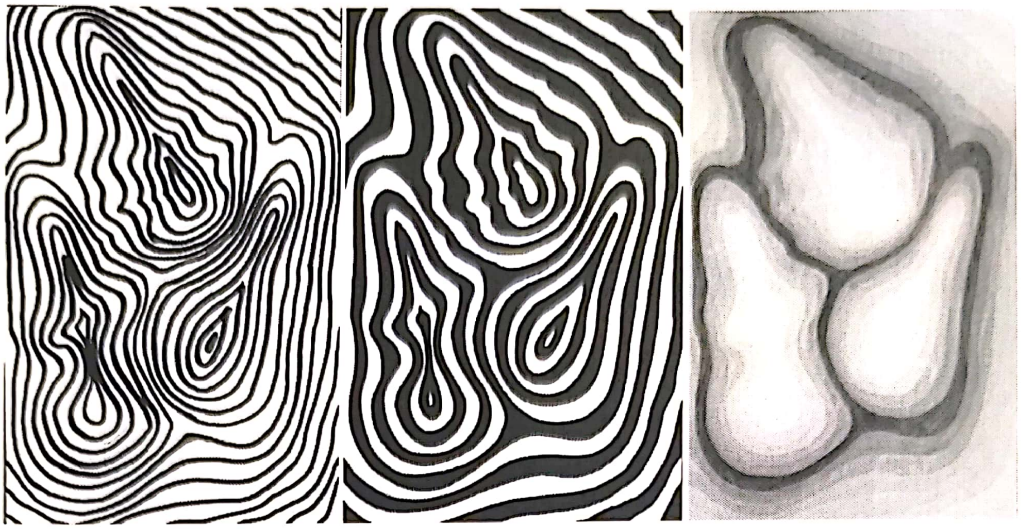
Scanned with OKEN Scanner



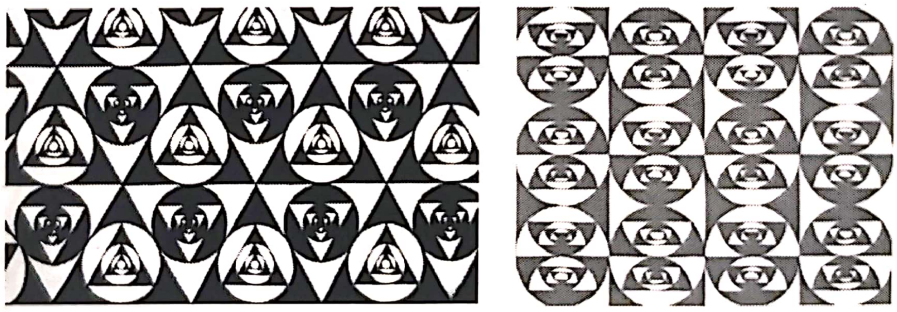


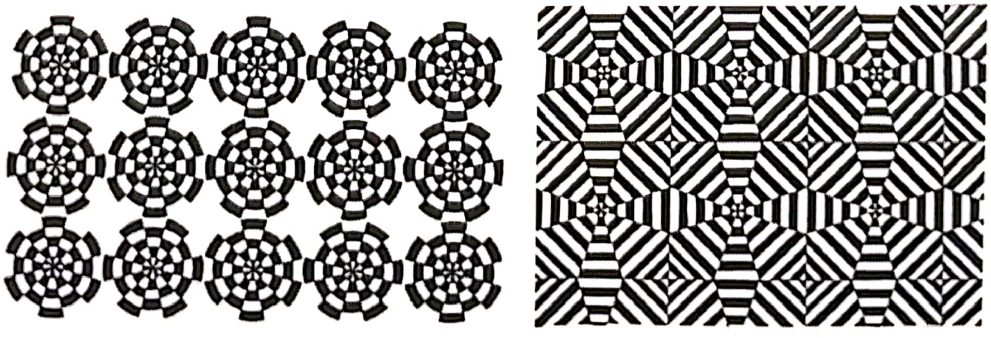
Aceleaşi reguli sunt aplicate şi în următoarele trei lucrări, cu două diferenţe: nu mai este vorba despre figuri geometrice simple, ci despre reprezentări figurative (iniţial s-a pornit de la trei instrumente muzicale stilizate – vioară, chitară, mandolină) și, în plus, degradarea tonală nu se mai aplică doar lor, ci se continuă şi în fundal, realizându-se o uniune a figurii cu fondul.

Scanned with OKEN Scanner

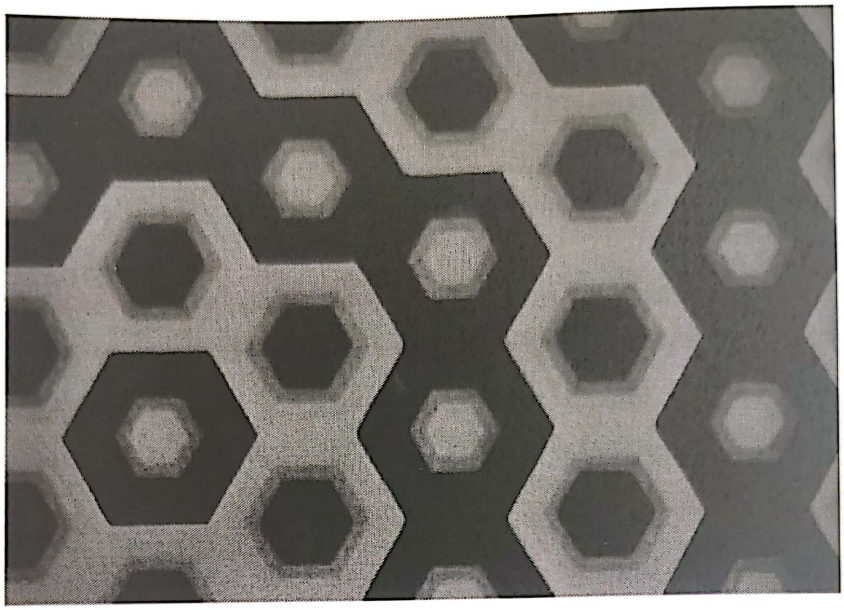


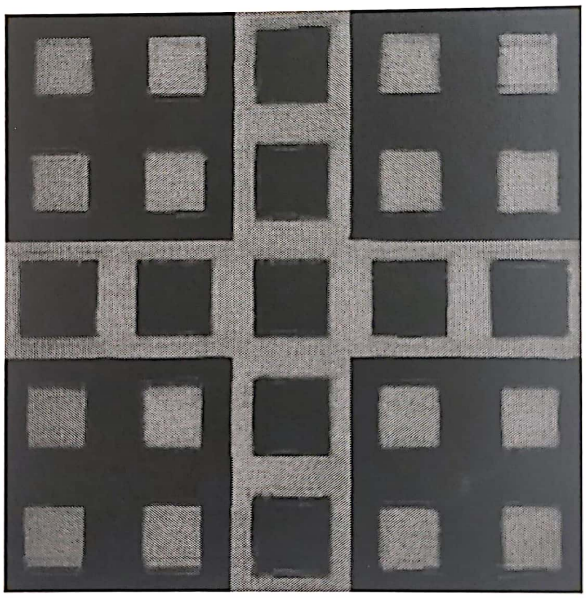
Primele şase lucrări următoare vor aplica progresia, dar mai mult este vorba aici despre o repetiţie a motivului iniţial, descoperit la baza întregii construcţii. Contrastul puternic între închis şi deschis scoate în evidenţă tensiuni cromatice deosebite. Ultimele trei lucrări însă vor diminua sau deforma progresiv modulul de bază (pătratul, respectiv cercul), efectul de iluminare sau de volum obţinându-se cu ajutorul gradaţiei tonale (respectiv, de nuanţă). De asemenea, în ultimele două lucrări vom constata rolul fondului pe care aceste figuri sunt dispuse: în lucrarea cu pătrate albastre, negrul permite separarea tentelor şi le intensifică strălucirea; în lucrarea cu cercuri, fondul este degradat şi el, tonal, în sens invers decât degradarea de nuanţă a cercurilor.

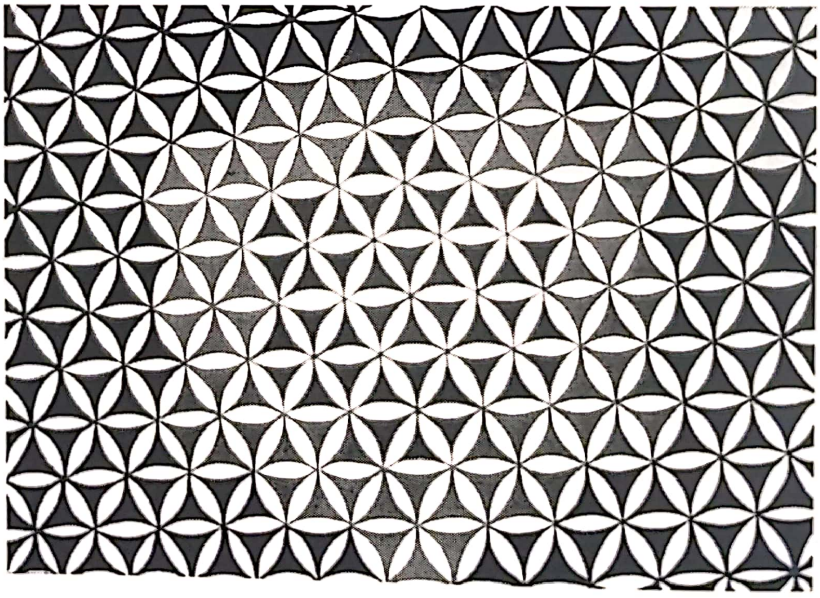




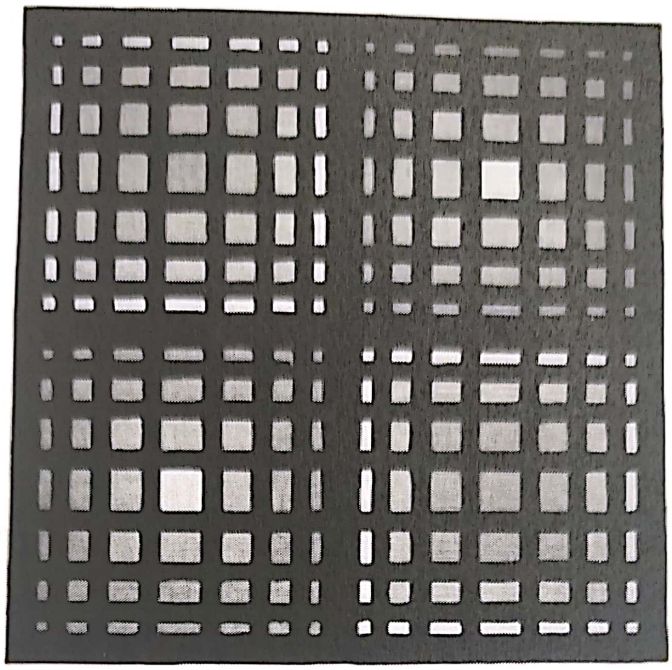
Scanned with OKEN Scanner

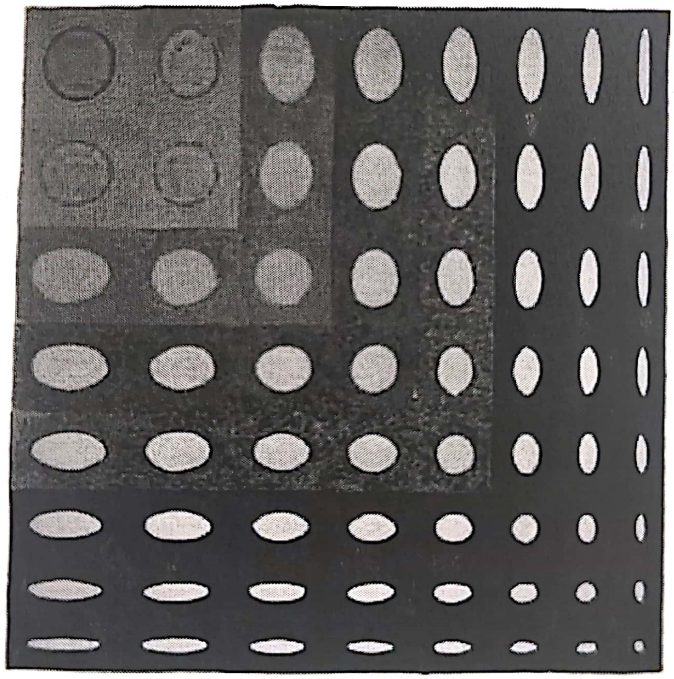






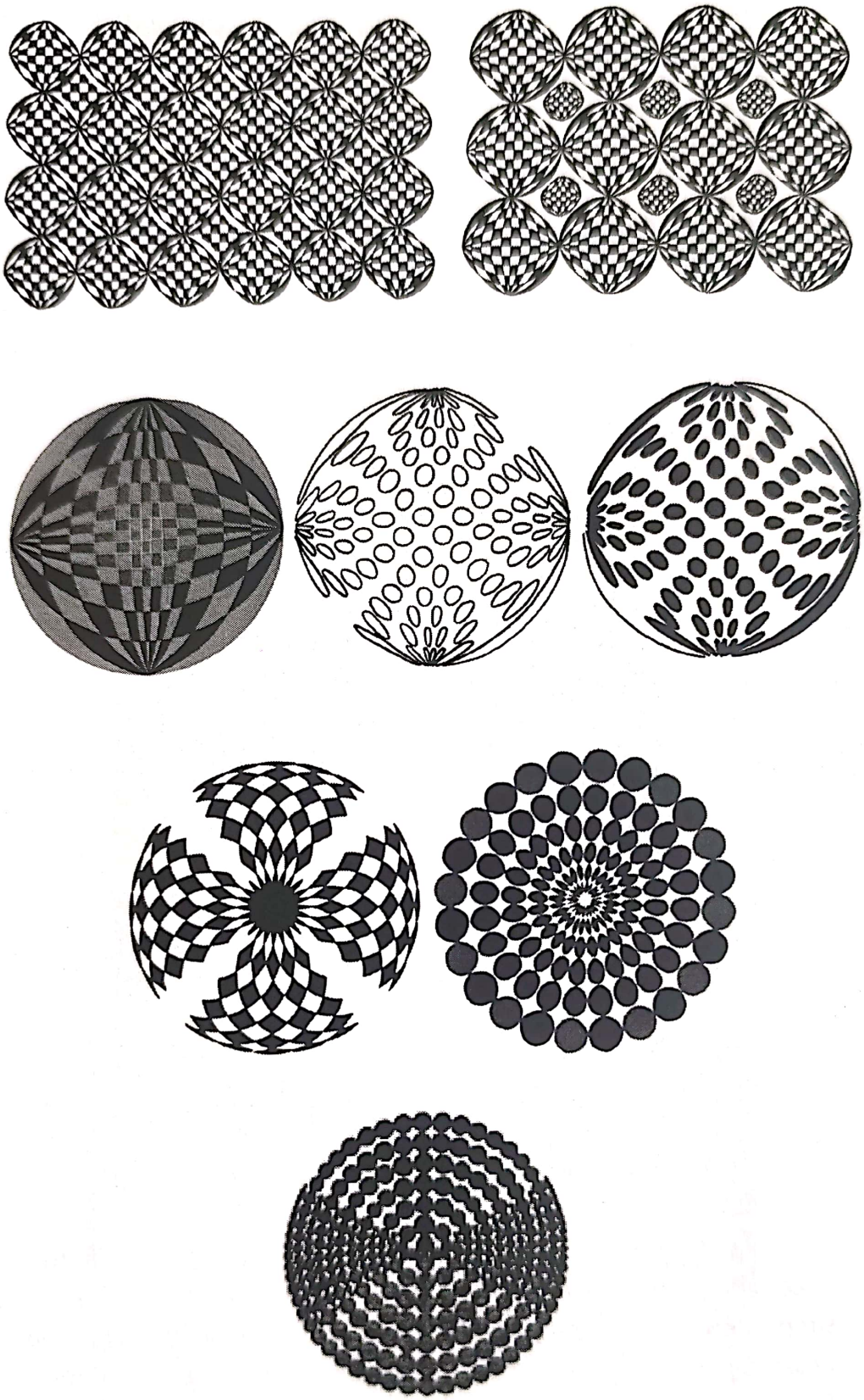
Scanned with OKEN Scanner





Lucrările de mai jos nu vor mai porni de la motivul pătratului, ci de la cel al cercului, căruia i se vor aplica diferite *reguli de joc*, unele foarte simple, dar cu un impact mare atunci când modulele sunt repetate în ansambluri mai vaste, unde se obţin volumul sau dinamismul dorite. Desigur, şi aceste lucrări, ca şi multe altele, pot fi continuate în sensul complicării lor cromatice.

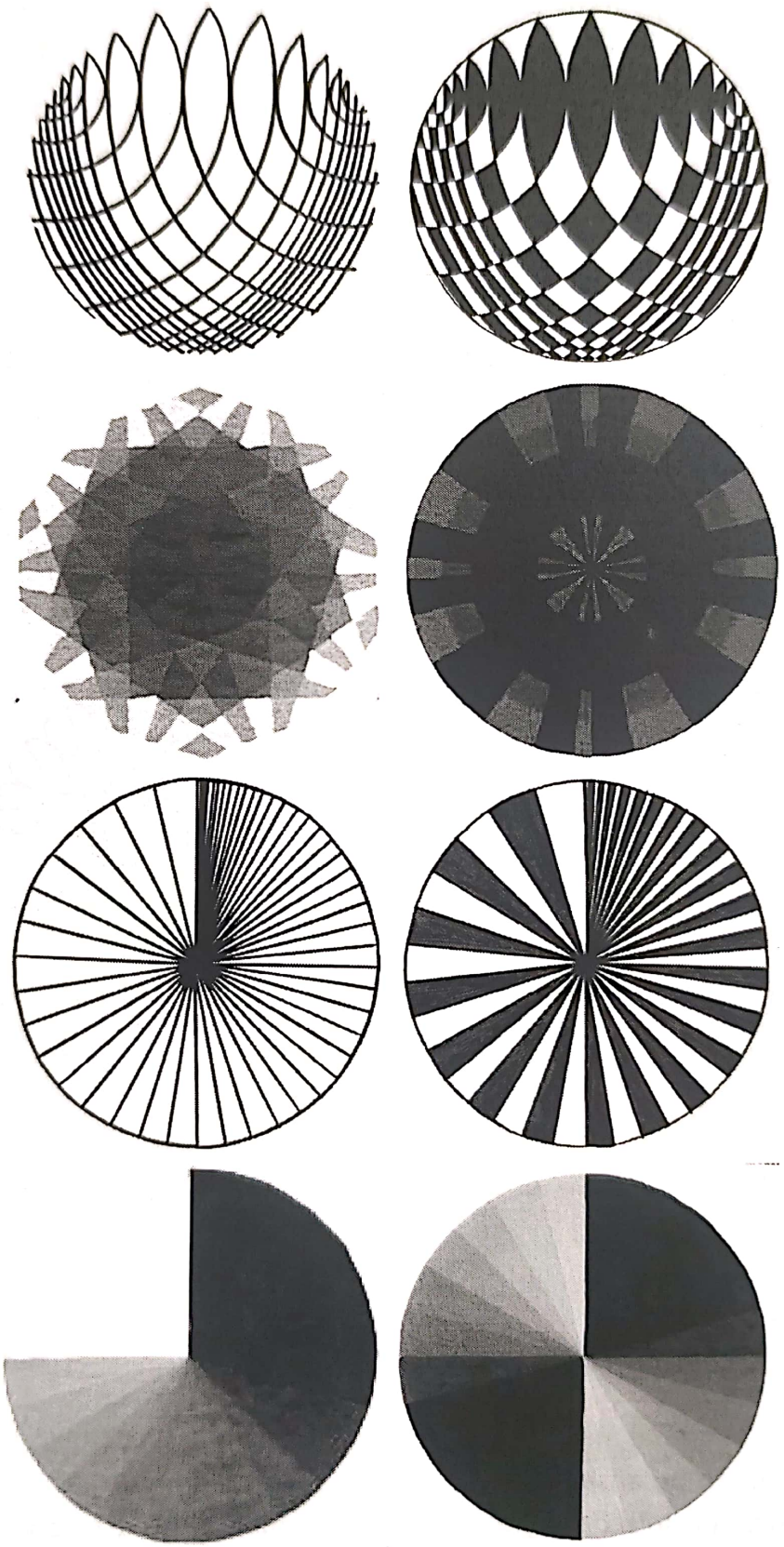
Scanned with OKEN Scanner



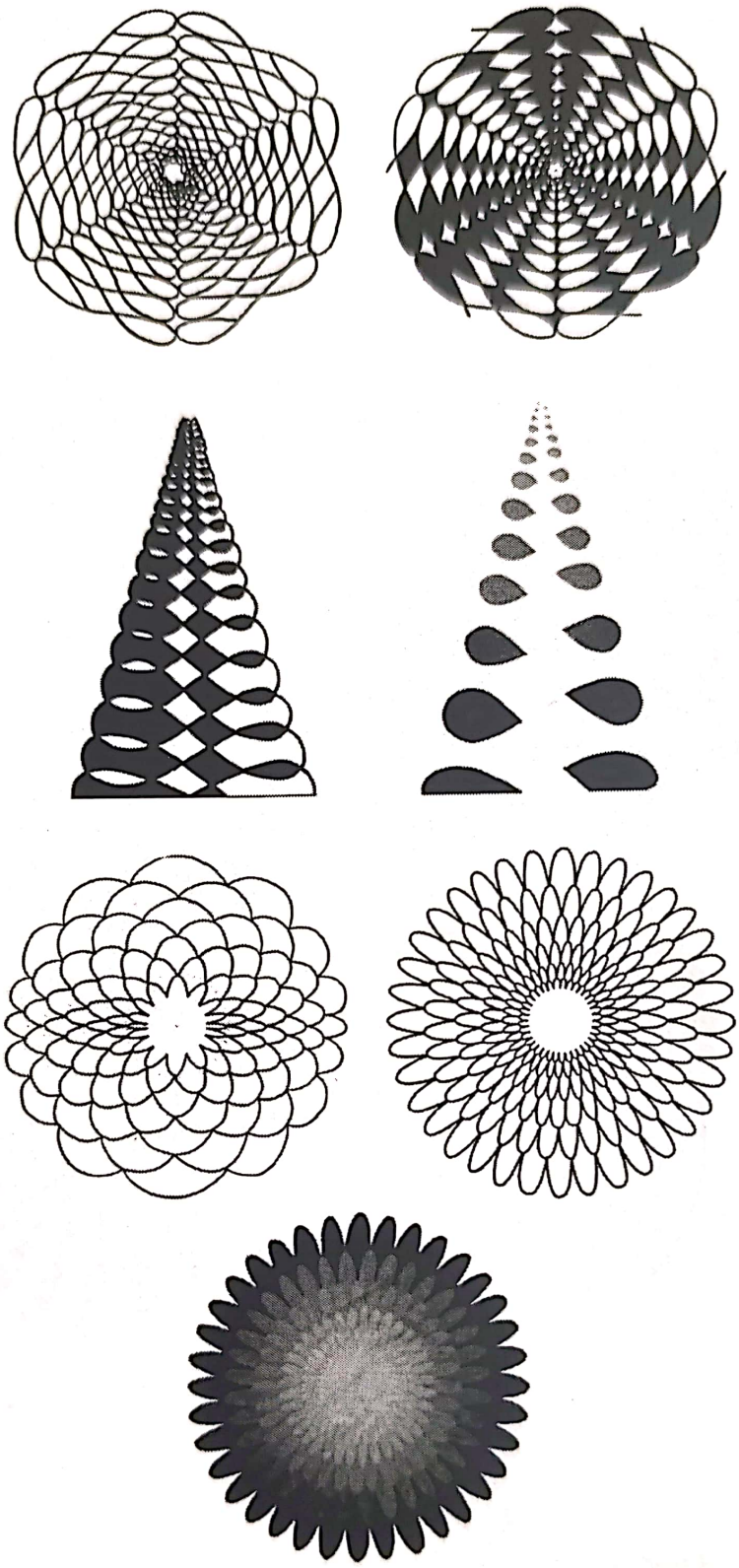
Regulile fiind aceleaşi (ca la pătrat) – şi, în general, foarte simple, evidente chiar –, nu mă voi opri la fiecare grup următor în parte; de

Scanned with OKEN Scanner

remarcat doar primele două lucrări datorită complexităţii lor prin intervenţia, în construcţie, a suprapunerii altor cercuri, laterale, invizibile în întregime, care se întretaie pe câmpul cercului din mijloc.

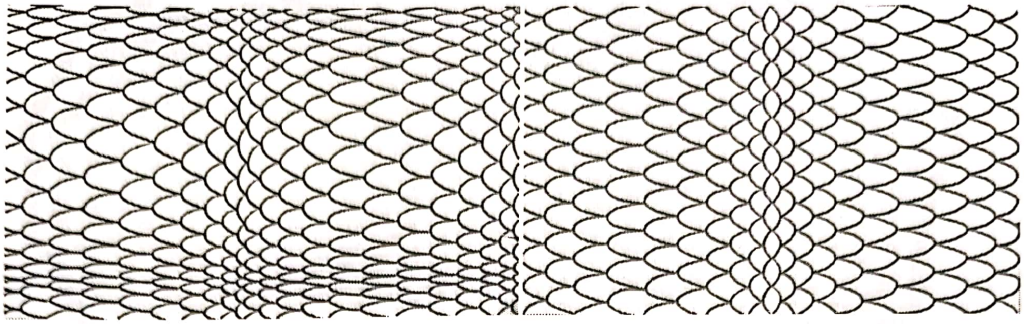


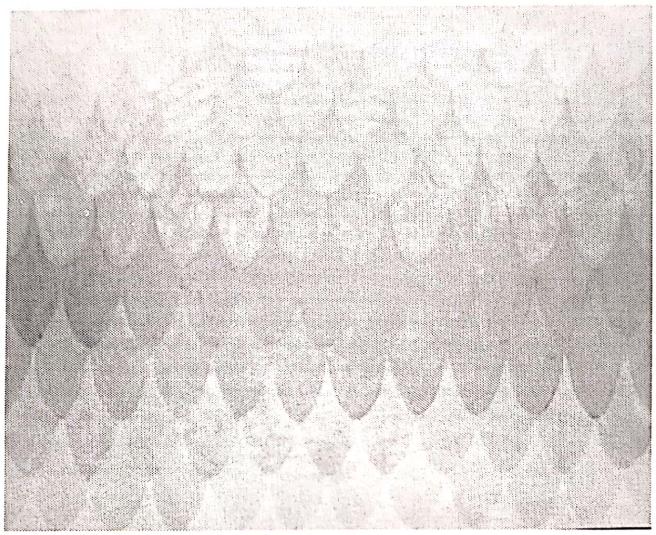
Scanned with OKEN Scanner



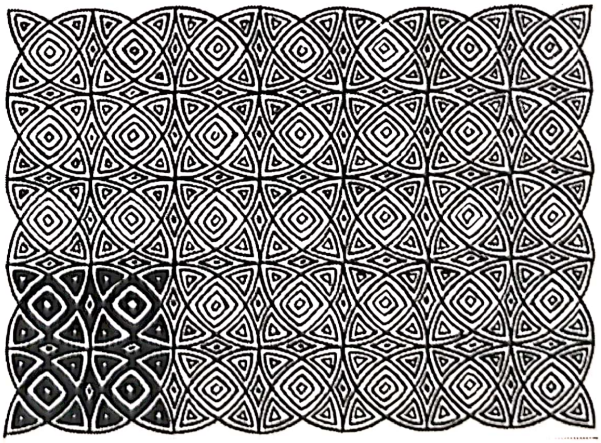
Pornind de la motivul florii de mai sus, am aplicat semicercuri deformate pe ansamblul următor de pătrate *în cărămidă*, obţinând jocul imbricat (*în solzi de peşte*); impresia dinamică este dată de variaţia paşilor algoritmici.

Scanned with OKEN Scanner



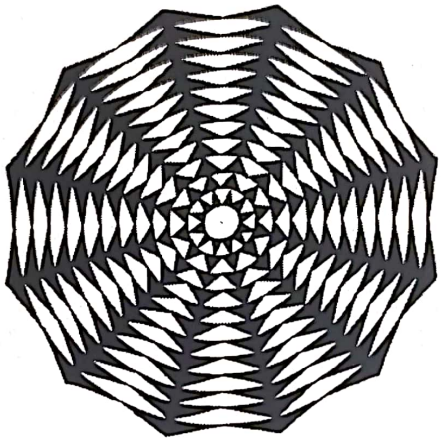


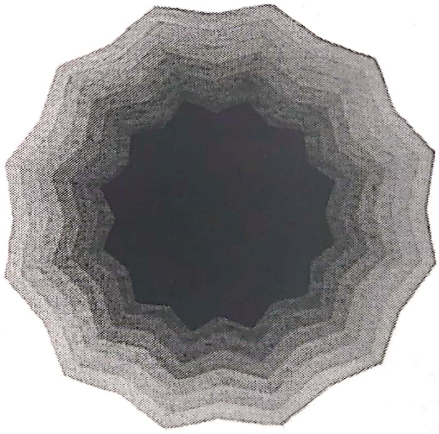
De asemenea, nici în cazul următor nu mai este vorba despre un singur cerc, ci despre alte cercuri care se întretaie pe suprafaţa lui.

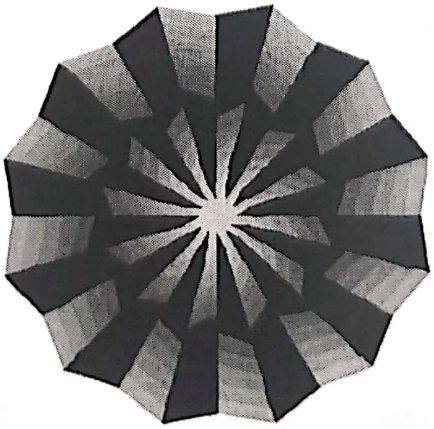


Iar seria următoare va porni de la ideea concentricităţii.

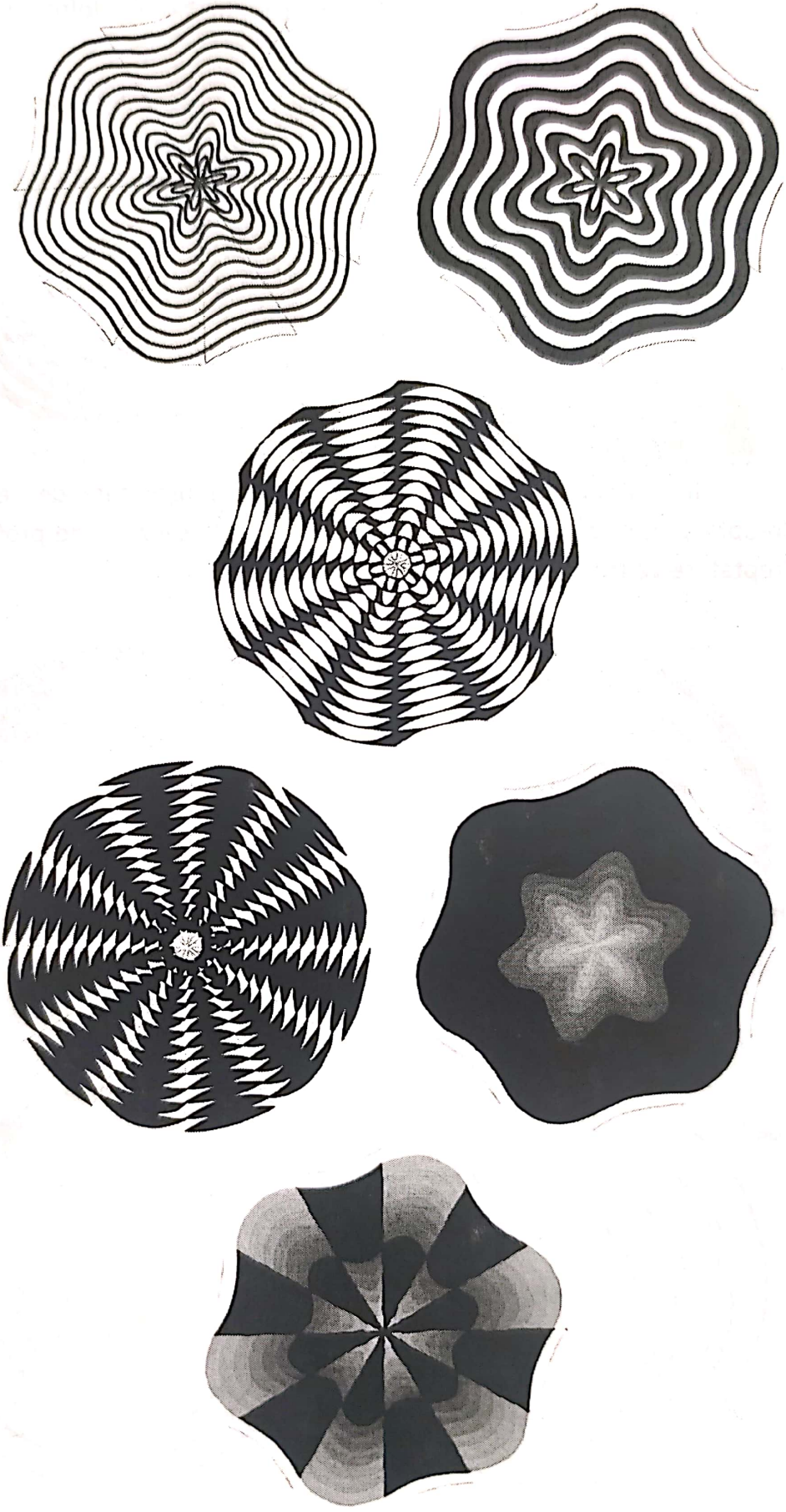
Scanned with OKEN Scanner





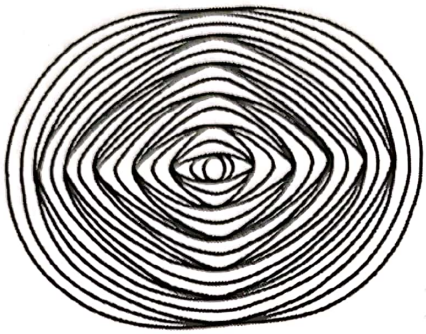


Scanned with OKEN Scanner

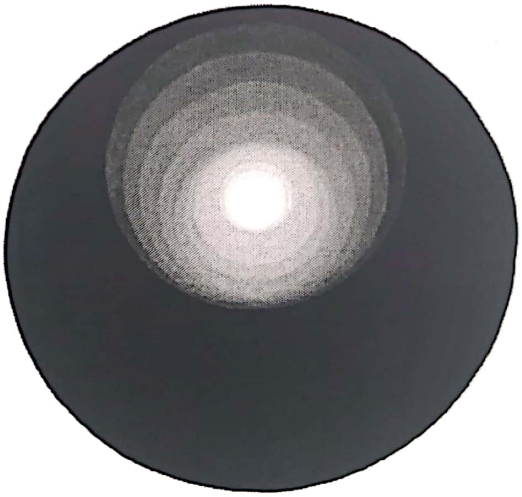


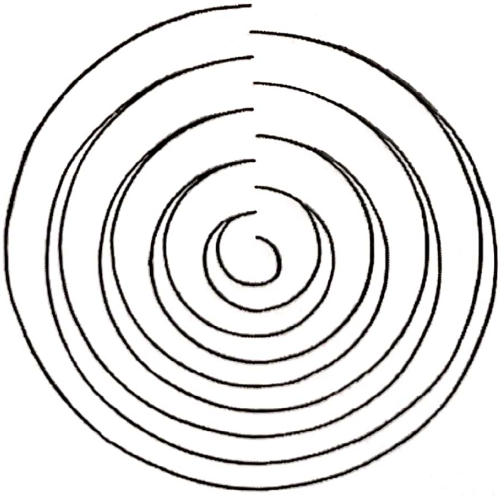
Scanned with OKEN Scanner

Mai jos, jocul porneşte de la cerc, care însă se va deforma treptat, în cadrul motivului oval.

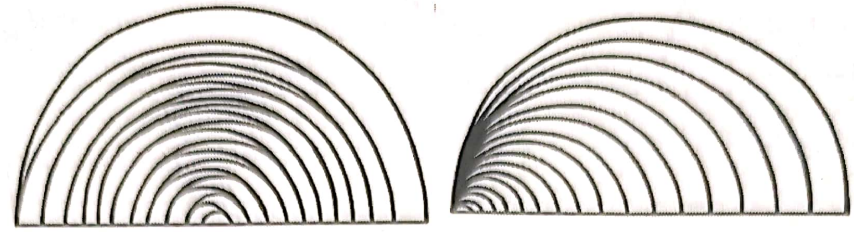


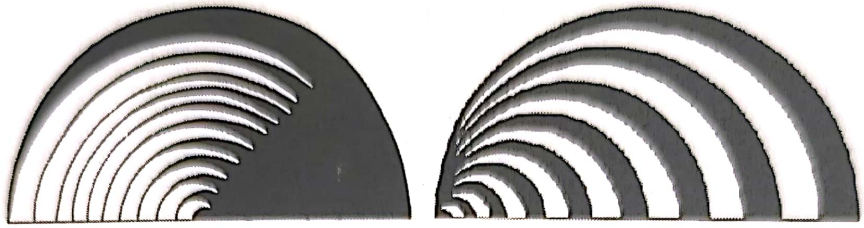
În continuare, cercurile se vor deplasa uşor faţă de centru, în dreapta şi în stânga, iar degradarea tonală va da senzaţia de profunzime. Treptat, se va trece spre spirală.

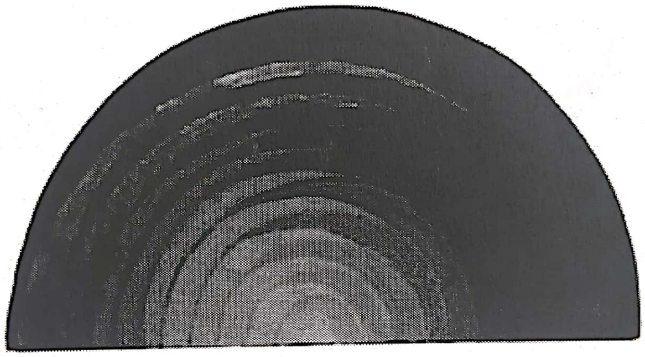




Scanned with OKEN Scanner

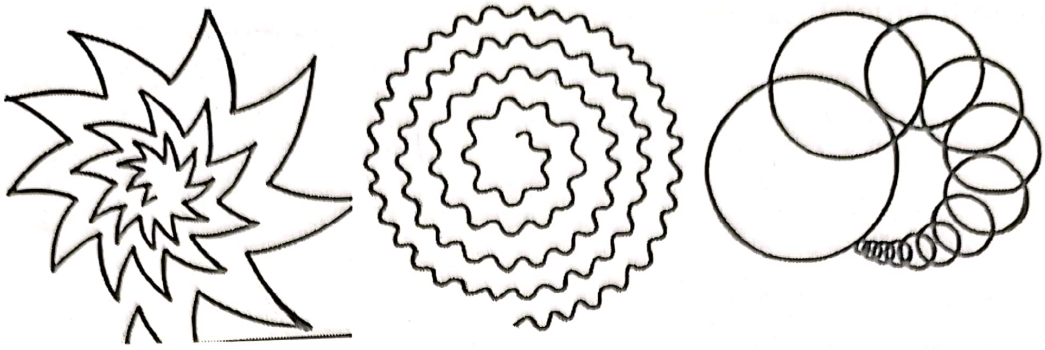


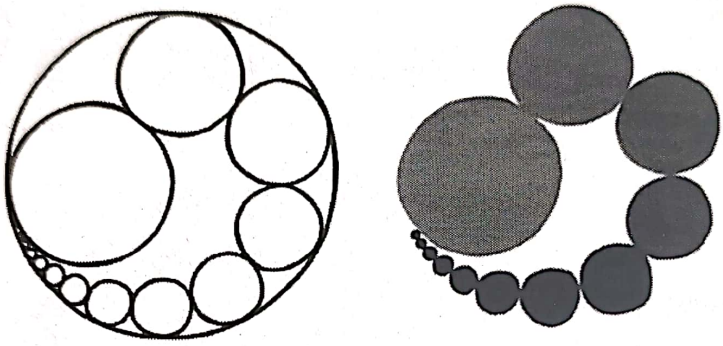


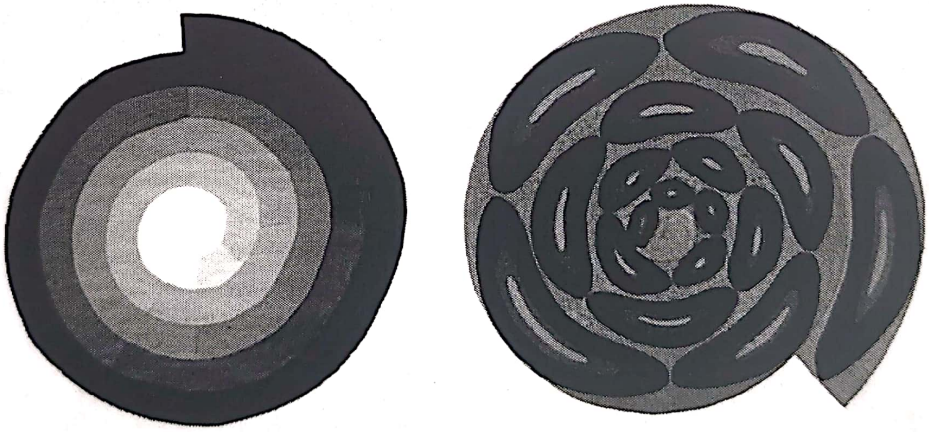


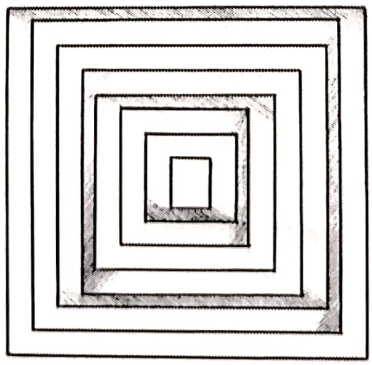
Mai întâi, spirala va fi simplă, adică pornind de la un centru se va desfăşura parcursul ei continuu, sub forma unui *fir*, simplu – sau pe care s-ar putea dispune o serie de cercuri –, ori sub formă de bandă – de la deschis la închis –, sau ornamentată cu ovale (degradate şi ele concentric).

Scanned with OKEN Scanner



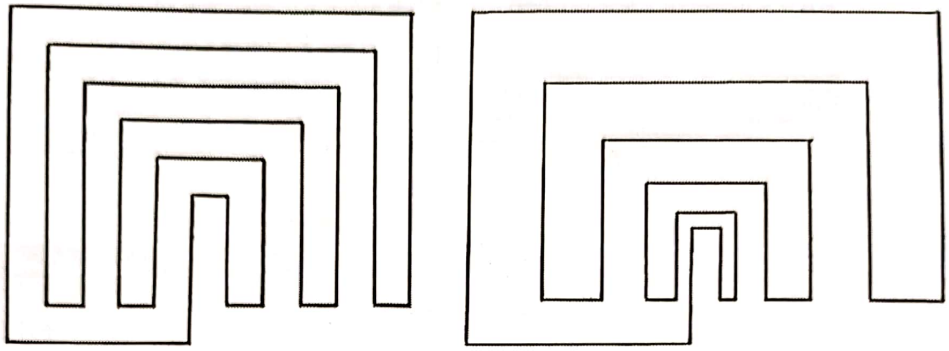


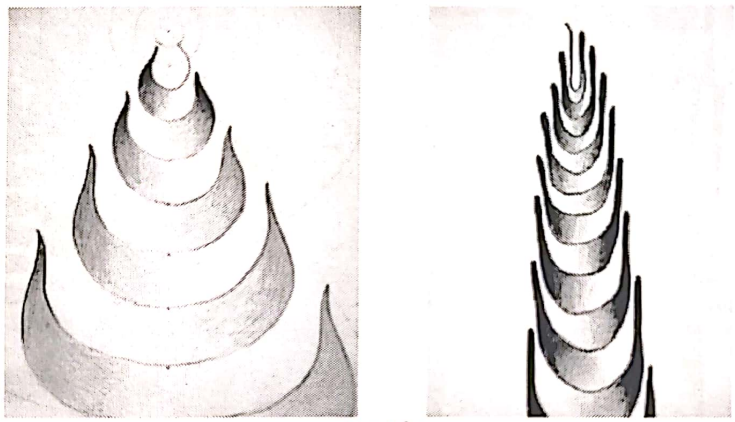


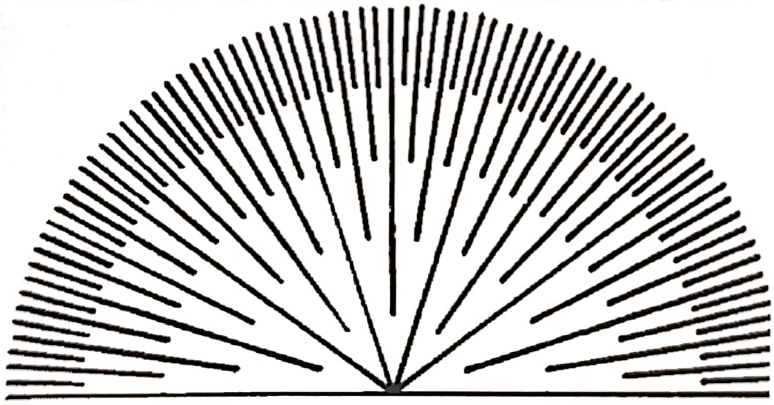


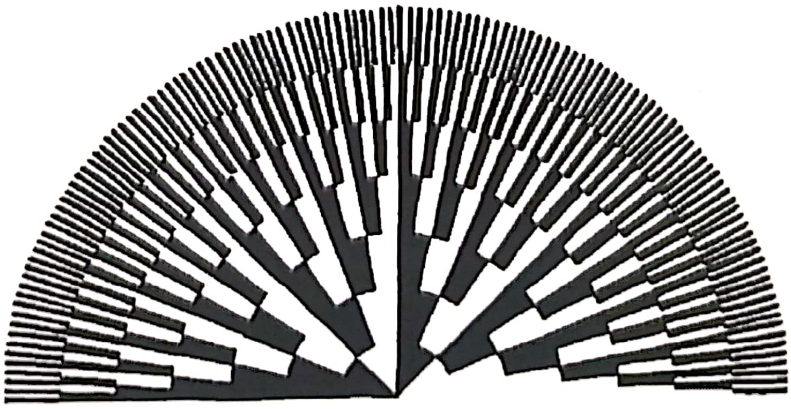
Scanned with OKEN Scanner

Altfel de jocuri dau doar senzaţia de spirală, în plus, pornind de la alte figuri geometrice: triunghiul, pătratul, pentagonul. În ultima lucrare, am încercat chiar un ansamblu care să folosească unul dintre aceste motive, ca un *joc cu dale*.

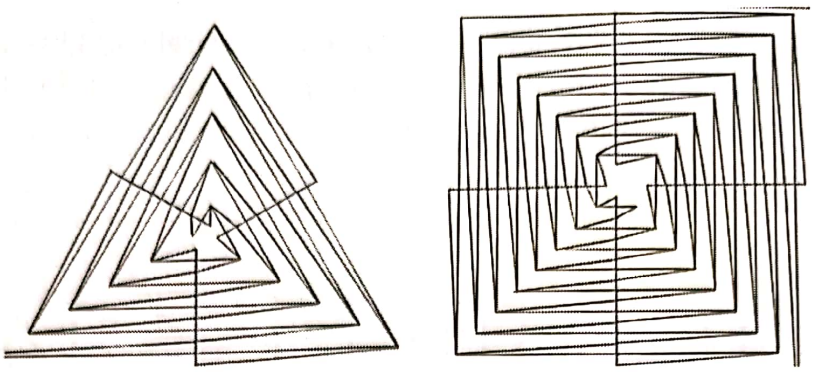


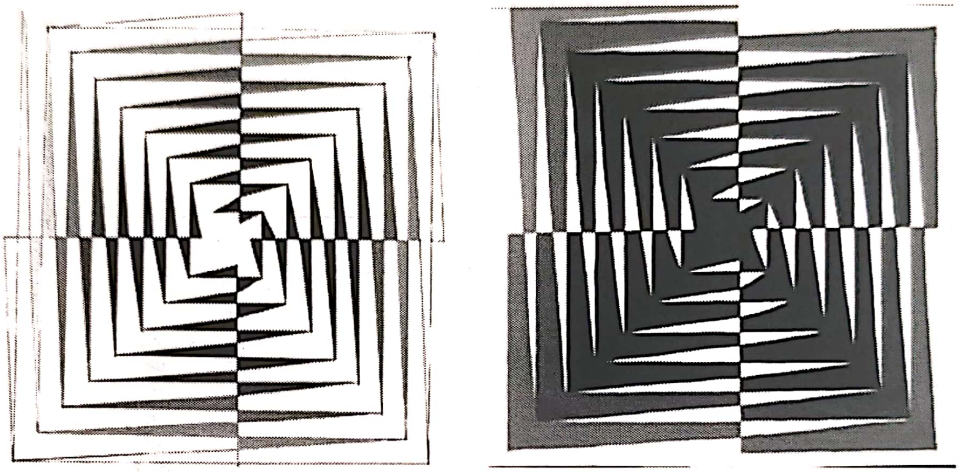


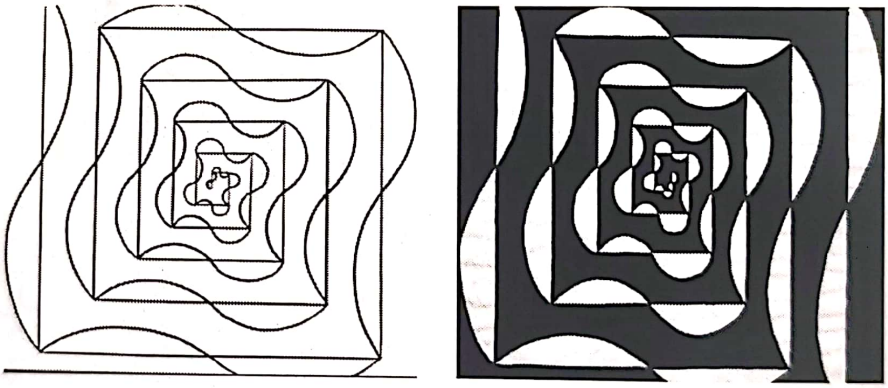


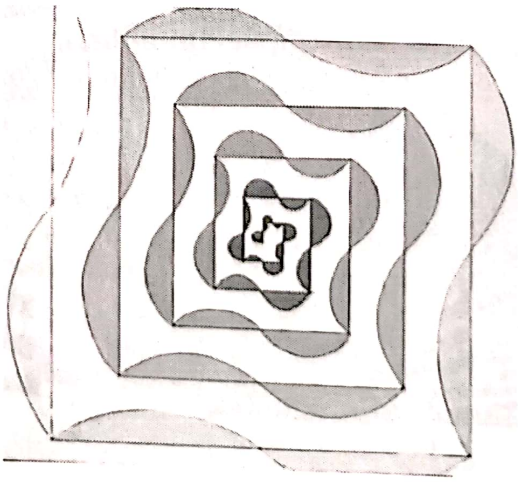


Scanned with OKEN Scanner

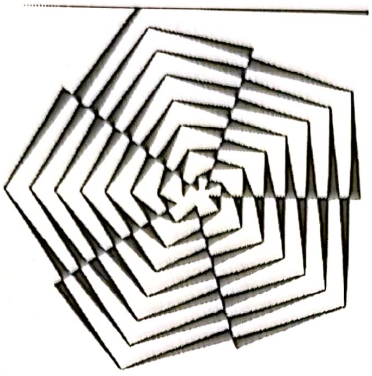


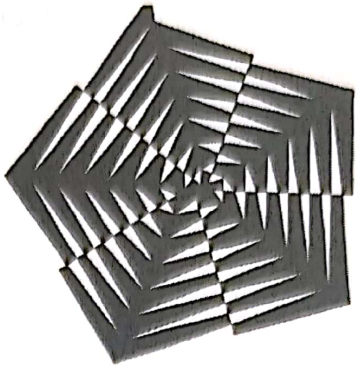


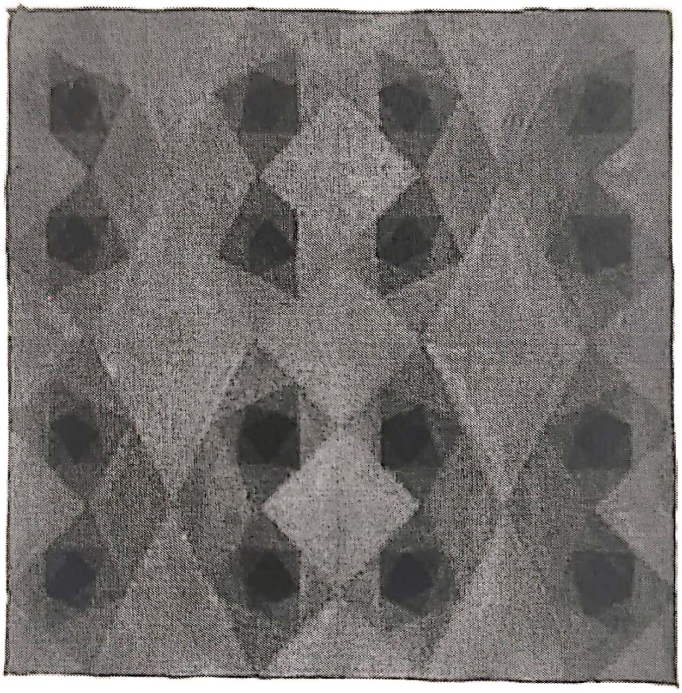


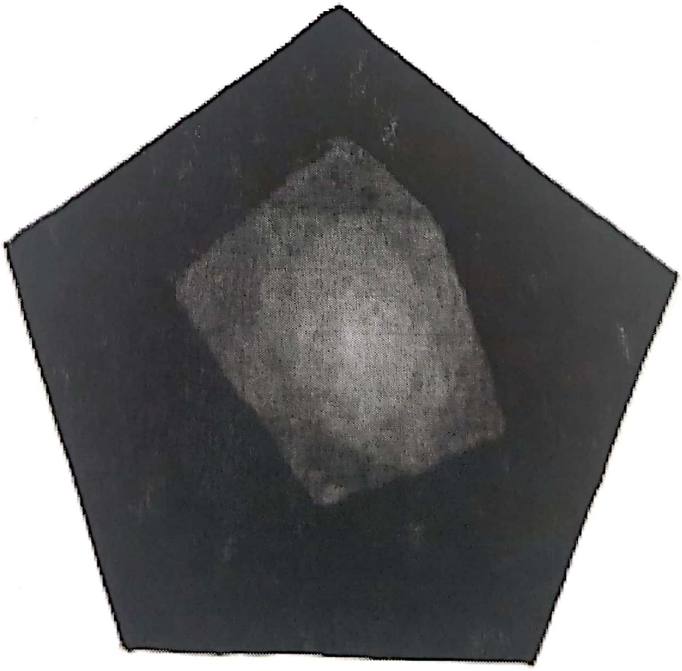


Scanned with OKEN Scanner



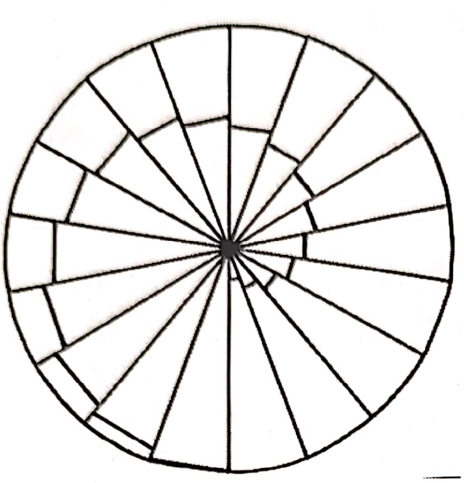


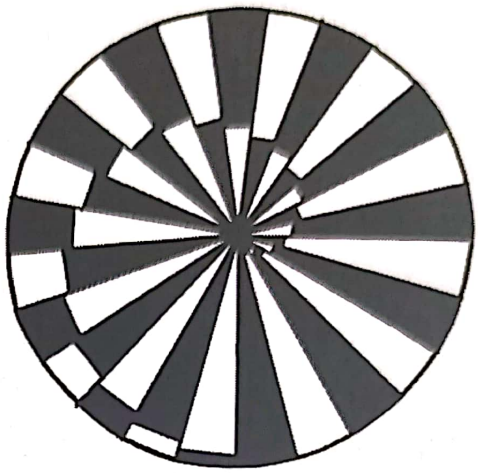


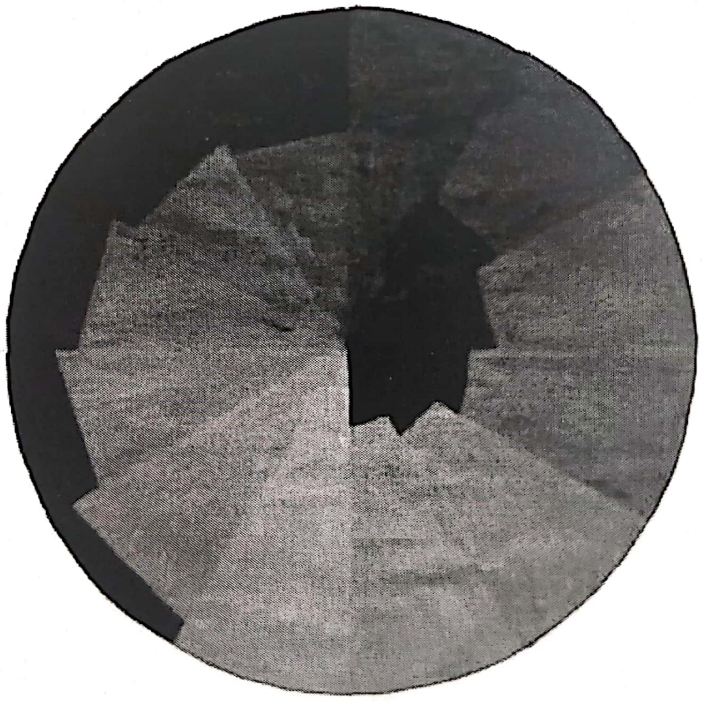


Scanned with OKEN Scanner

Tot despre spirală simplă este vorba şi în următoarele trei lucrări: banda porneşte din centrul lucrării şi se înfăşoară în jurul acestuia.

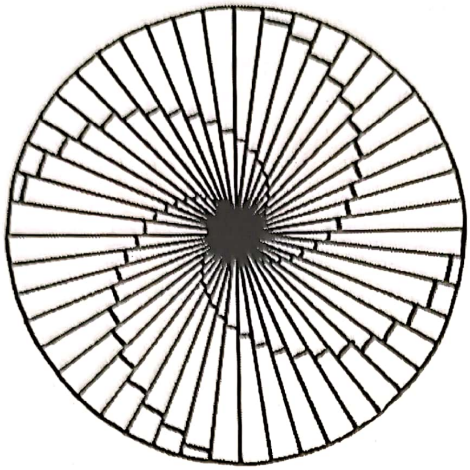


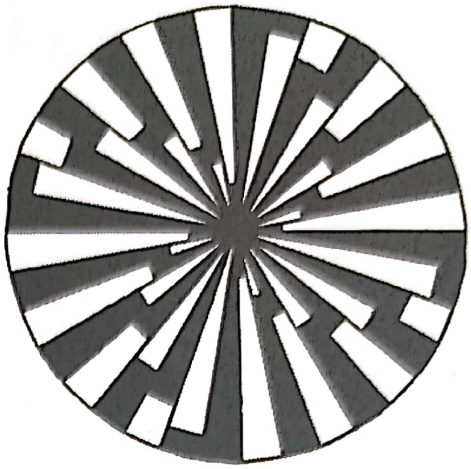


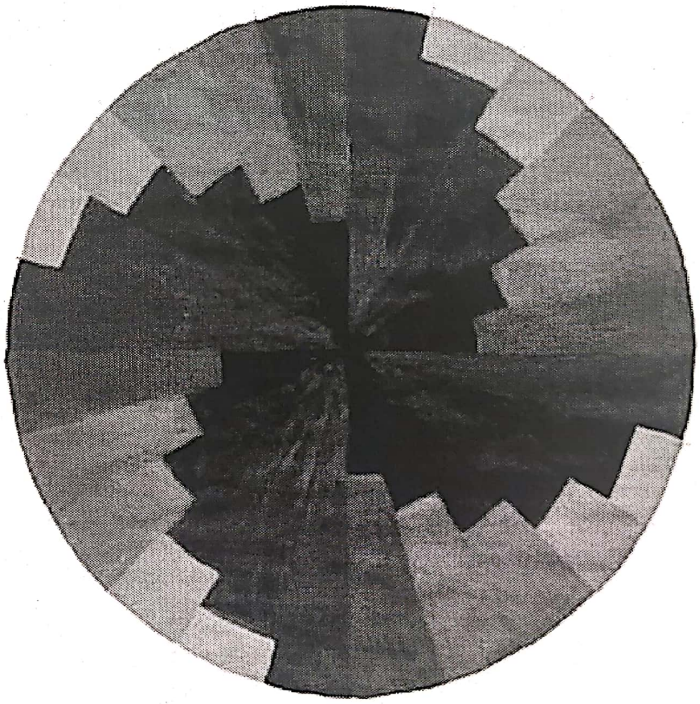


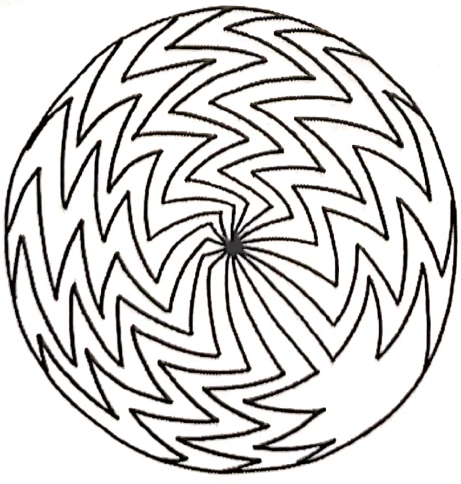
Următoarele lucrări vor aplica tot principiul spiralei, însă aceasta va fi în formă elicoidală: paletele unei elici pornind din centru, alternând una cu alta, într-un joc optic de închis-deschis şi chiar cu degradeuri de tonuri sau de nuanţe.

Scanned with OKEN Scanner



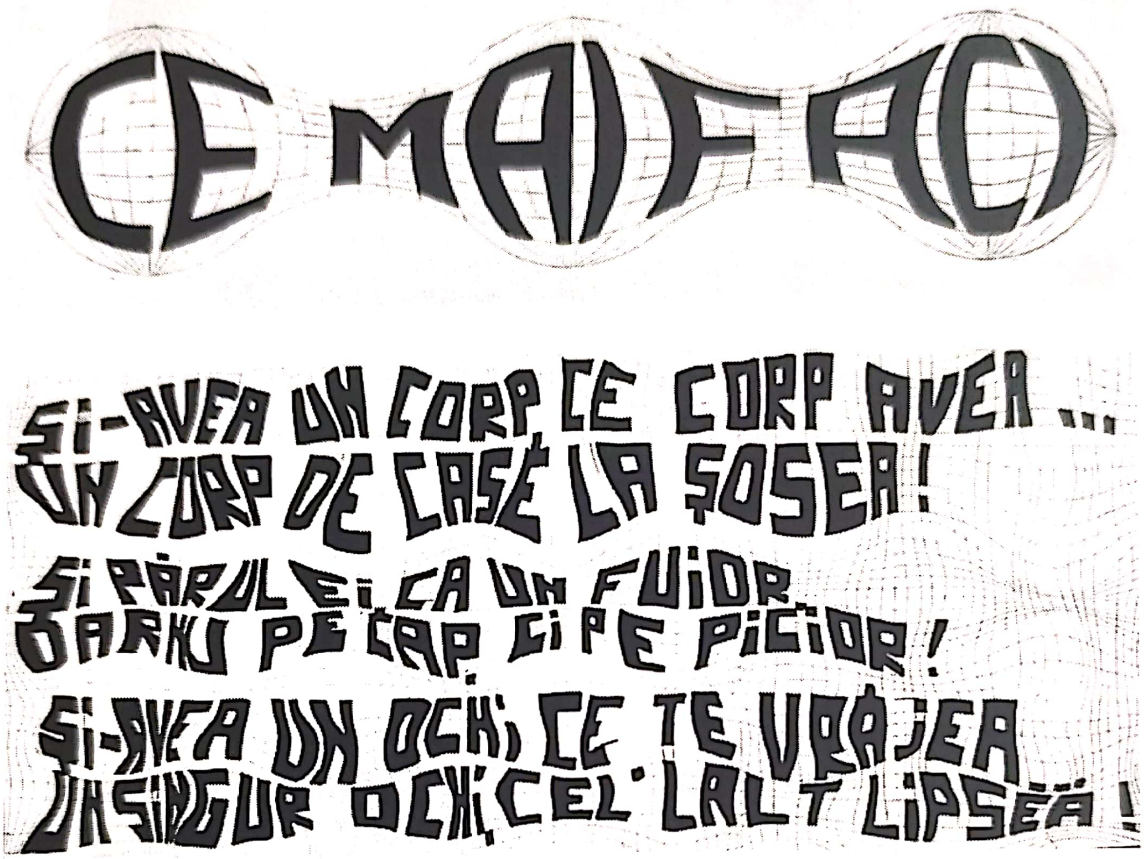




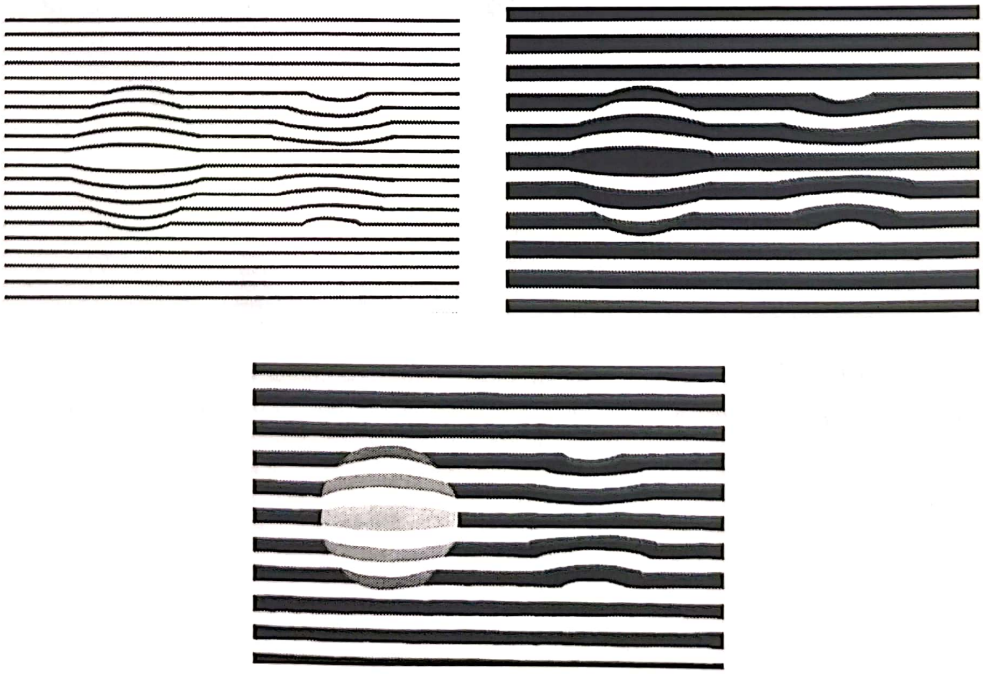


Scanned with OKEN Scanner

...Şi anume – iluzia de *bombare-comprimare* a unor obiecte, aici: cuvinte care par că se apropie sau se depărtează de privitor, într-un dans continuu.

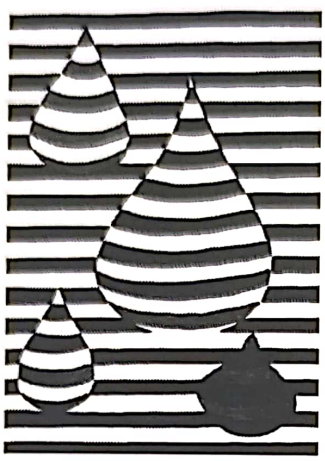


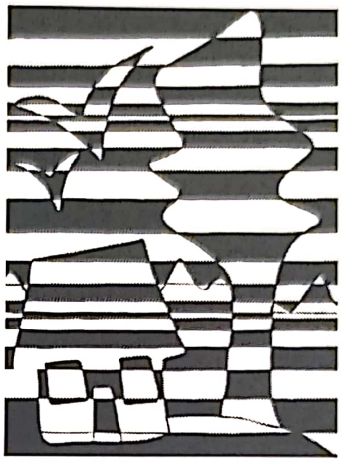
De asemenea, pot fi exploatate benzile de închis-deschis, care, prin deformări pe alocuri, dau impresia de volum.

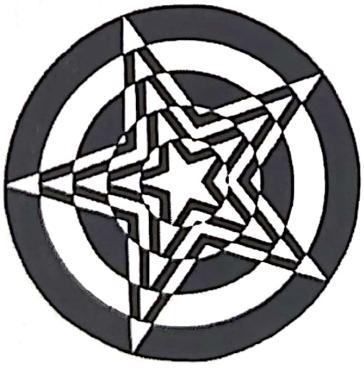


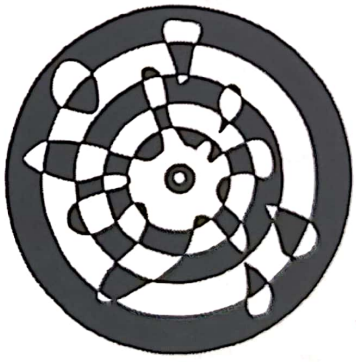
Scanned with OKEN Scanner

Pe astfel de benzi, de altfel, se pot suprapune figuri – geometrice sau nu –, obţinându-se jocuri optice diverse.



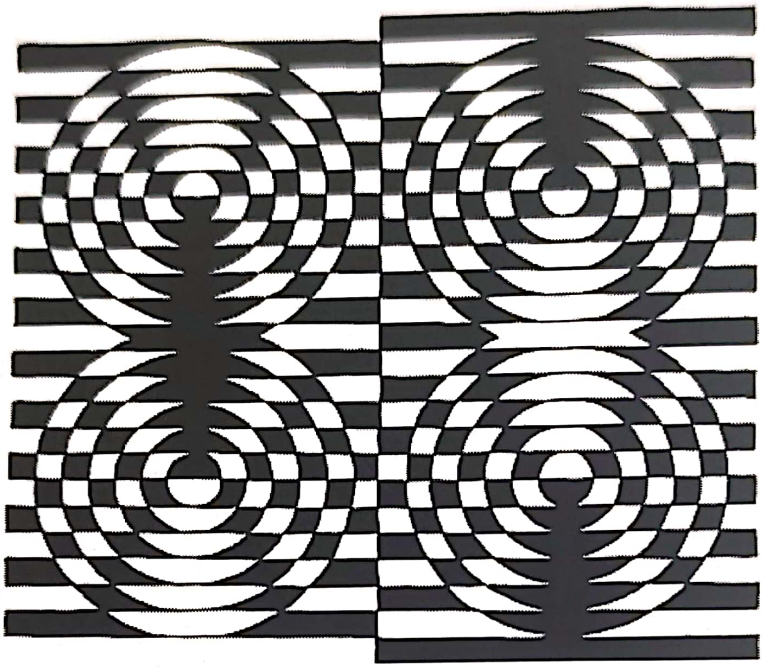


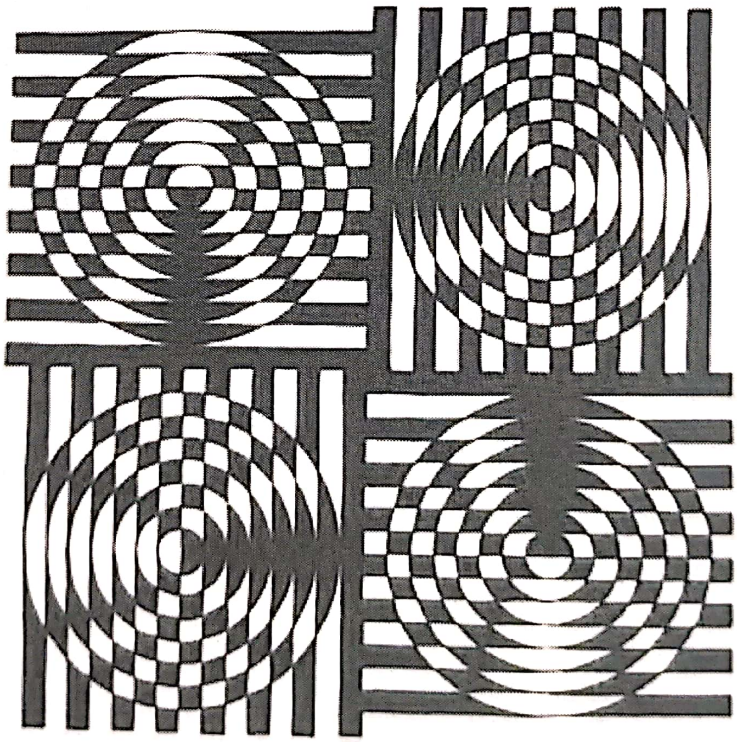




Scanned with OKEN Scanner

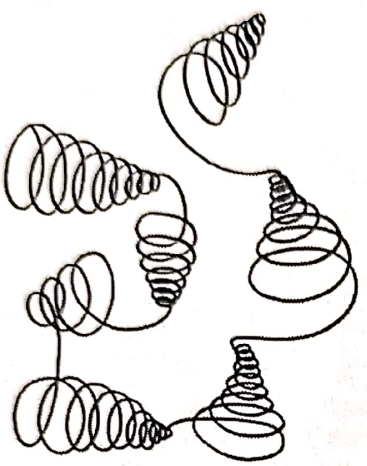
Următoarele două lucrări aplică oarecum aceeaşi regulă, dar nu amplasează o singură figură, ci mai multe cercuri concentrice pe fundaluri cu benzi închis-deschise, efectul final fiind *de moar*.

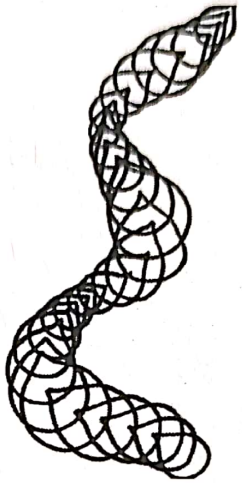


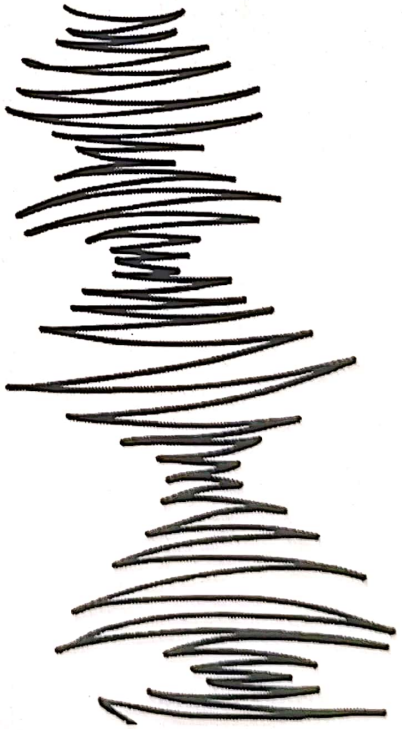


Scanned with OKEN Scanner

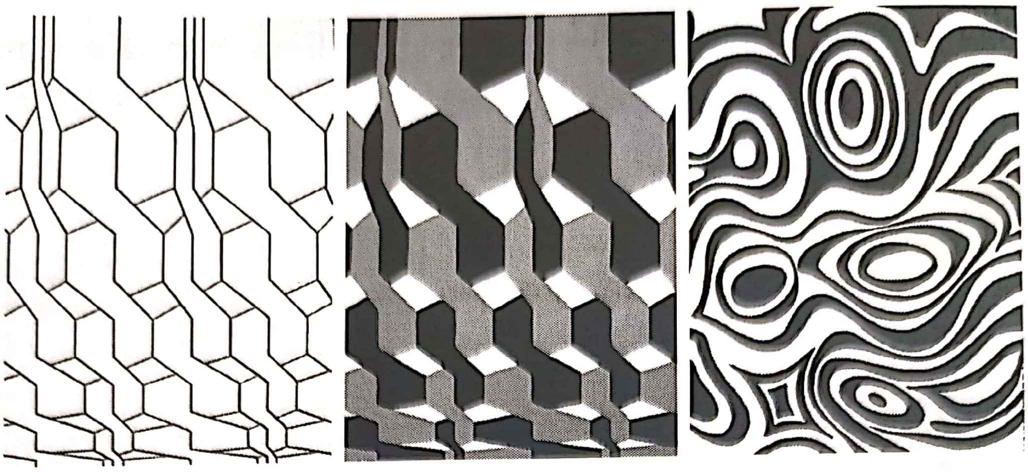
În schimb, următoarea serie va prezenta parcursul simplu al spiralei, uneori cu aspect tridimensional, alteori doar sugerată: prin linii frânte sau prin ovale suprapuse.







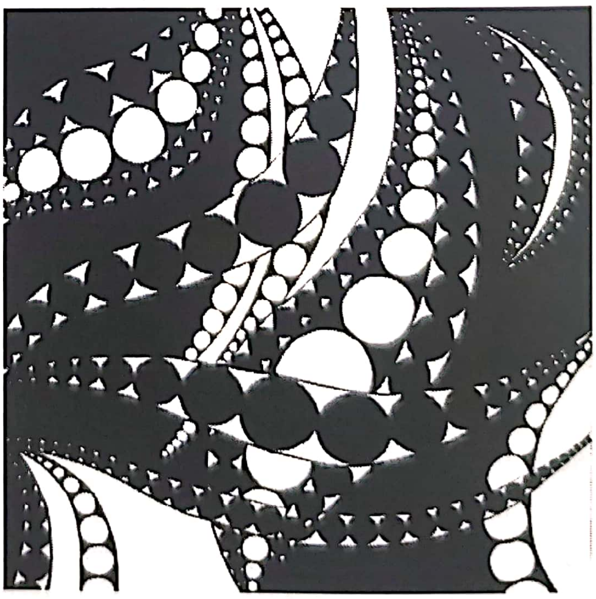
Scanned with OKEN Scanner



[illegible] Peirce a realizat o profundă analiză asupra noţiunii de semn în înţelesul său [illegible] generalizat, imprimând astfel una din cele mai originale trăsături ale întregii filosofii americane. Analogia specială (fitness) prin care un simbol reprezintă ceea ce reprezintă el, nu rezidă în nimic altceva, scrie Peirce, decît în faptul însuşi că există un obicei, o dispoziţie sau o oricare altă regulă generală efectivă în virtutea căreia se interpretează astfel. Este posibil însă ca această regulă să nu fie decît temporară şi să depindă de condiţii a căror repetabilitate să se dovedească dificilă. Important este însă, pentru studiul simbolizării în artă, ca semnul să nu fie luat ca o simplă unitate într-un lanţ semnificant, ci ca un moment al unui ansamblu în cadrul căruia toate elementele au poziţii nu doar corelative, ci chiar interschimbabile. Spre deosebire de Saussure, observă Morizot, în a cărui concepţie semnul este independent de referent (de unde caracterul de arbitrariu în limbajele naturale), Peirce privilegiază noţiunea de trimitere ca dimensiune absolut constitutivă a semnului. El propune aşa-numita triadă faneroscopică în care un representamen este în corespondenţă cu obiectul prin intermediul unui interpretant, cu precizarea că interpretantul nu trebuie [illegible] generală, "semnul unui semn este semnul în care el trebuie să fie tradus". Un principiu fundamental al semioticii lui Peirce prescrie ca gîndirea să fie strict de acelaşi nivel cu semnul, ca ea să fie semn de la un capăt la altul. Totuşi, semnul nu corespunde nici unei entităţi sui generis: el posedă, desigur, calităţi materiale şi uneori o legătură fizică faţă de un obiect sau alt semn, dar el nu dobîndeşte funcţia sa reprezentativă decît adresîndu-se unei gîndiri. Este vizată, deci, o teorie generală a reprezentării care să furnizeze o alternativă la problematica funcţională şi subiectivistă a cartezianismului. Deşi sublini-

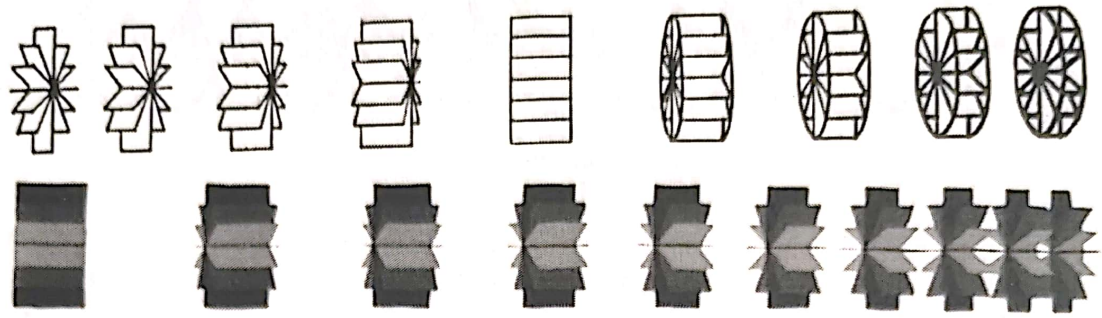
cantecul ce-adesti-l cânt, când te-adorm in fapt de seara
puiule e-un cântec sfânt, vechi si simplu, de la tara
mama mi-l cânta si ea si la versul lui cel dulce puiul ei s
domolea si-o lasa incet sa-l culce cântecul ce-ades
ti-l cânt, când te-adorm în fapt de seara, puiule e-un cântec sf
ânt, vechi si simplu, de la tara, mama mi-l cânta si
ea, si la versul lui cel dulce puiul ei se domolea si-o lasa

fraternitatea universală a oamenilor. Când el cânta aceste cuvinte din imnul lui Aton: *În ţinuturile Siriei şi Nubiei / Pe pământul Egiptului, / Tu aşezi pe fiecare la locul său / Şi ai grijă de toţi /*, el proclama fraternitatea spirituală a popoarelor şi refuza să se războiască cu cei pentru care soarele strălucea. El se lăuda că era drept şi sincer şi îşi zicea "Ankh em Maat" (Cel care trăieşte în Adevăr) şi se ferea să comită acte care ar fi fost în contradicţie cu vorbele sale. Când egiptenii au înţeles că politica regelui lor ducea imperiul spre ruină, au izbucnit revoltele interioare şi partidul preoţilor lui Amon, ostili noii credinţe, s-a întărit, ca urmare a nemulţumirii generale. A rămas consecvent până la capăt noii sale religii, deşi a înlocuit sufixul "aton" prin "ra" în numele celor mai mici fiice, ceea ce ar putea însemna o încercare de compromis pentru întoarcerea la cultul zeului solar egiptean, în forma sa originală. Cu puţin înainte de

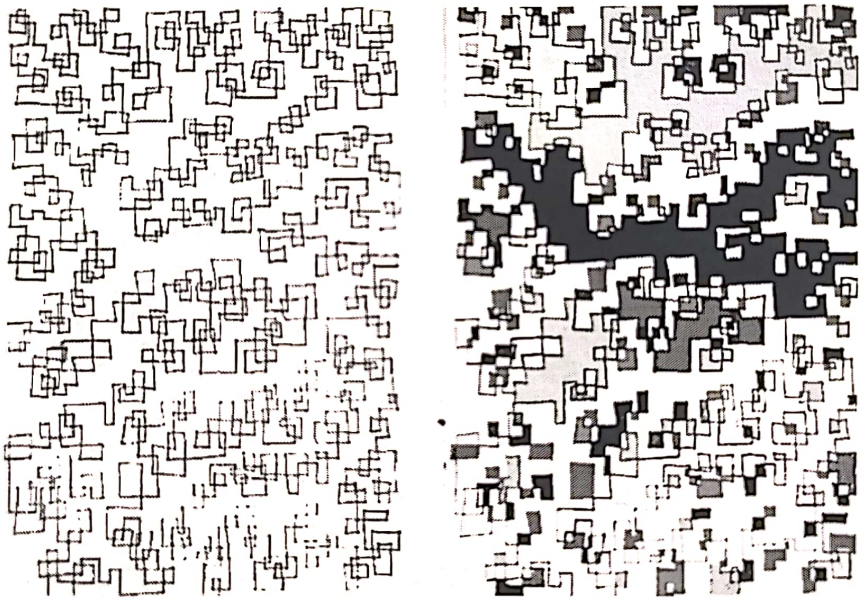


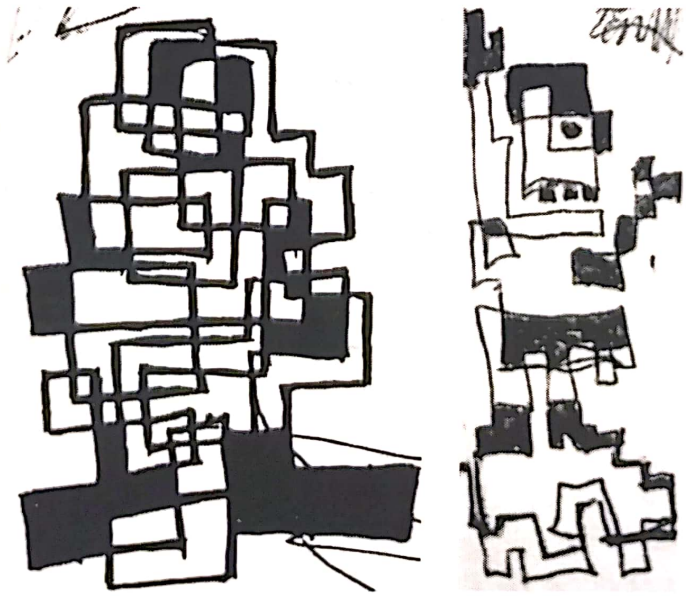
Scanned with OKEN Scanner

Tot geometria este cea care stă la baza următoarelor două lucrări: discul privit în diferite unghiuri de vedere: frontal, precum și dreapta-stânga.

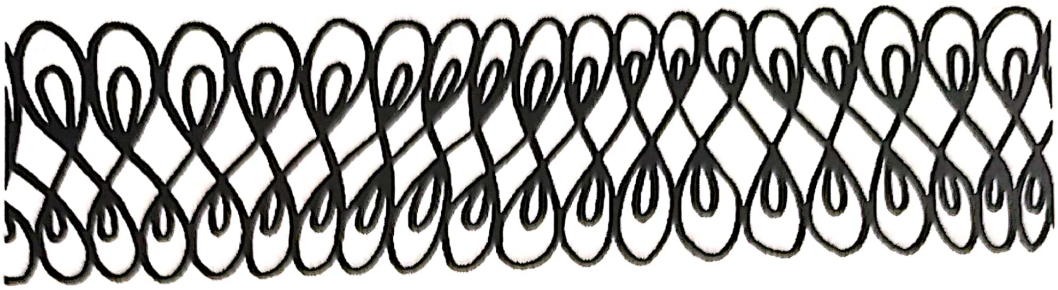


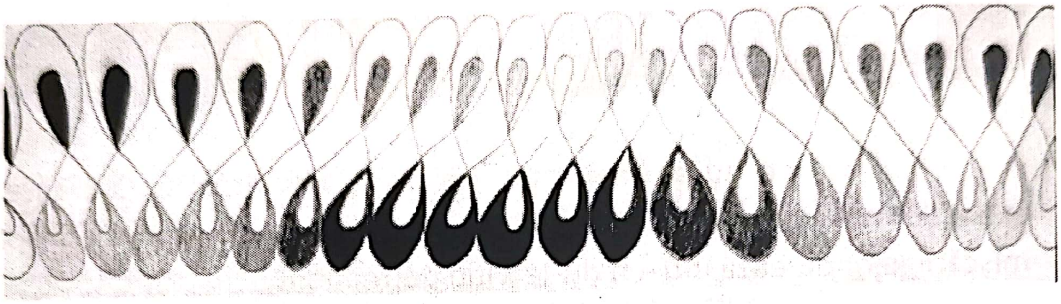
...Ceea ce nu se mai întâmplă în următoarele lucrări, care sunt exemple în care depărtarea de geometrie este vizibilă, dar iluzia optică a mișcării le ondulează într-un du-te-vino permanent.



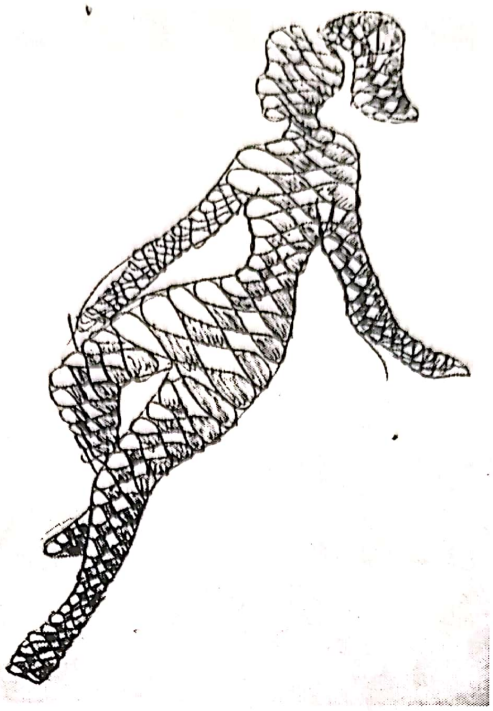


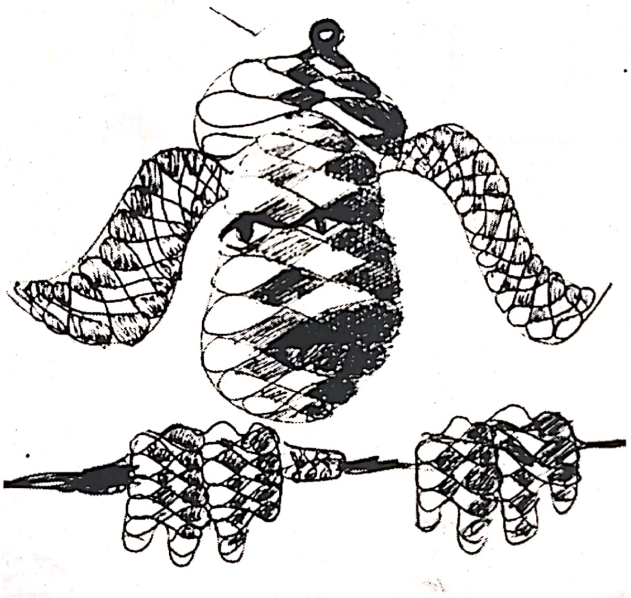
Scanned with OKEN Scanner

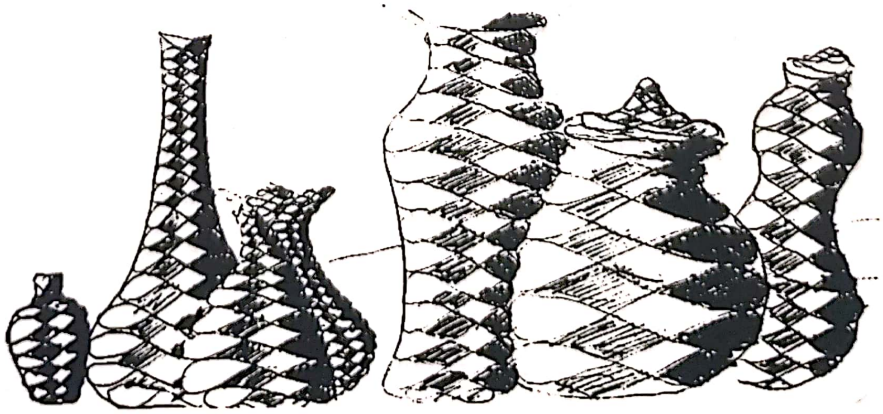




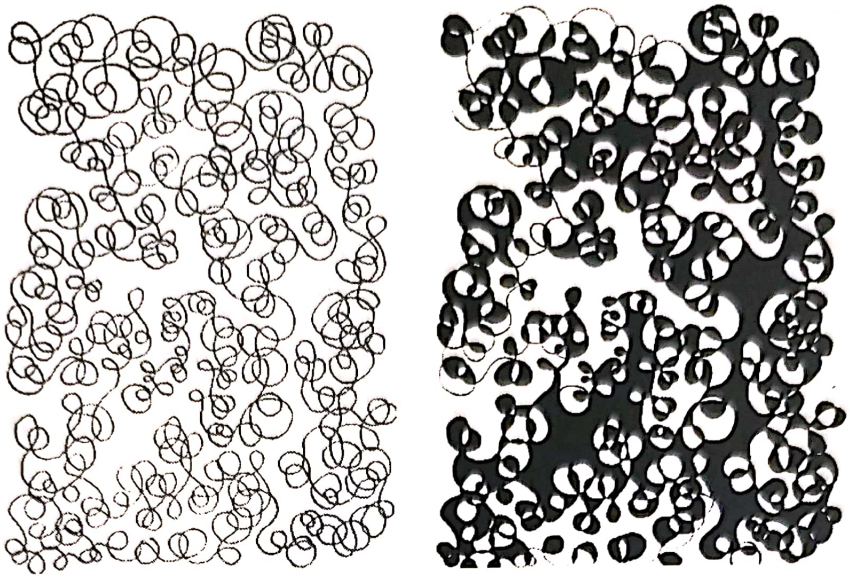
Scanned with OKEN Scanner







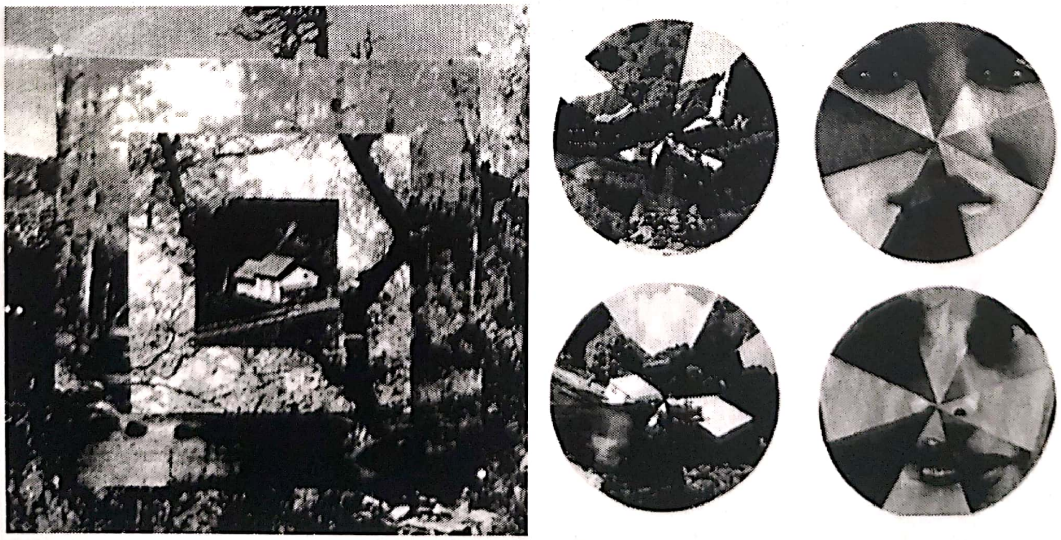
Scanned with OKEN Scanner



Următoarea serie de 70 de lucrări prezintă jocuri optice obţinute prin tehnica colajului sau a intervenţiei asupra unor imagini finite, în scopul obţinerii de iluzii vizuale de mişcare, de volum, de aproape-departe etc. Pornind de la aceste propuneri simple, ale căror reguli geometrice privitorii le pot descoperi repede, se pot aduce alte exemple, decupând şi combinând, eventual chiar folosind alte tehnici artistice.

Scanned with OKEN Scanner

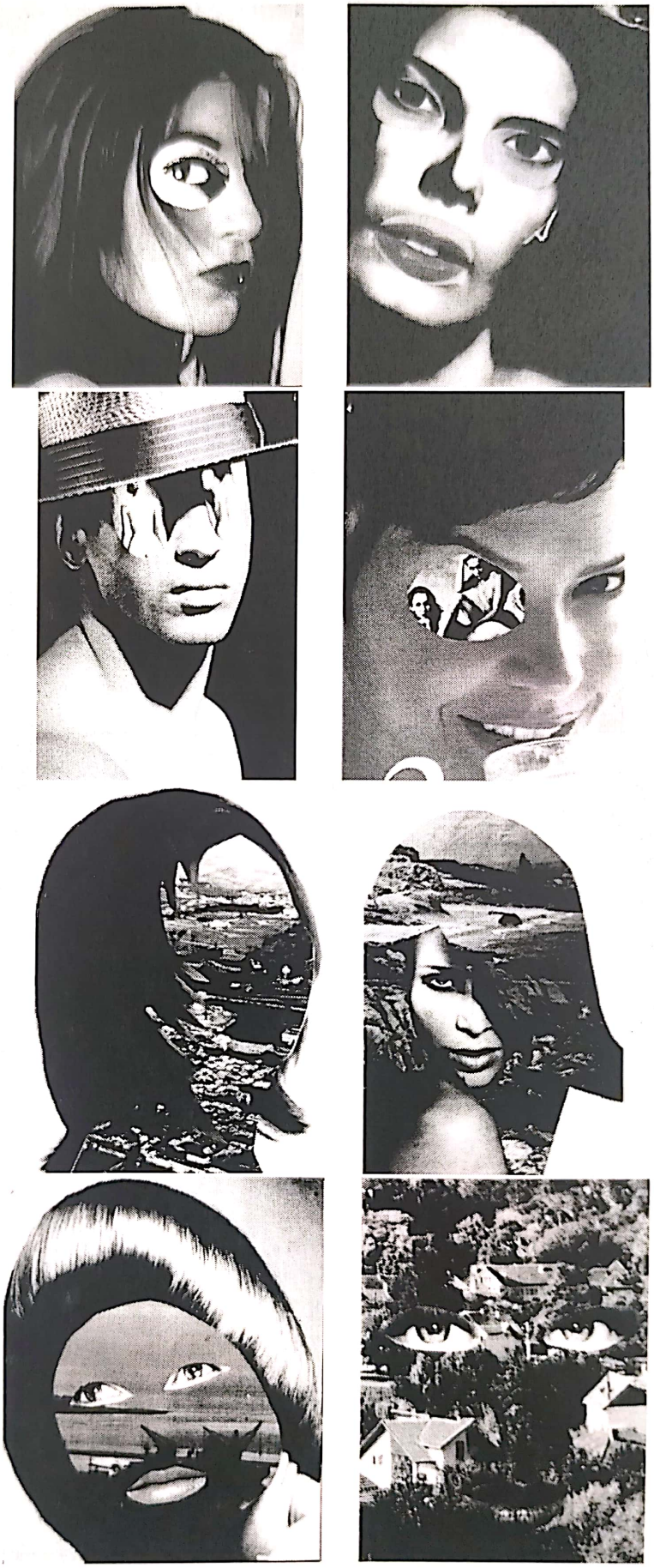
Scanned with OKEN Scanner



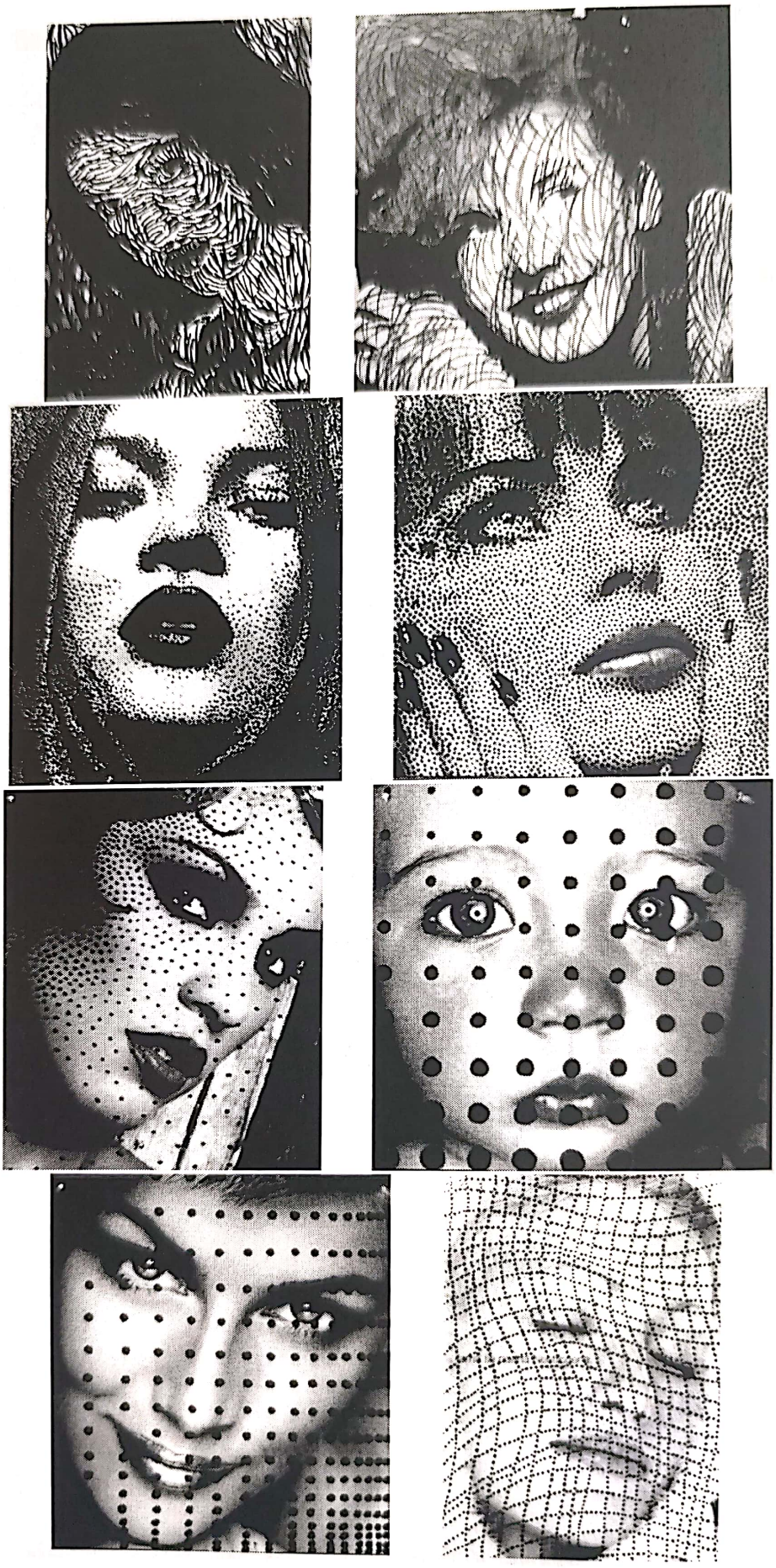
Scanned with OKEN Scanner

Scanned with OKEN Scanner

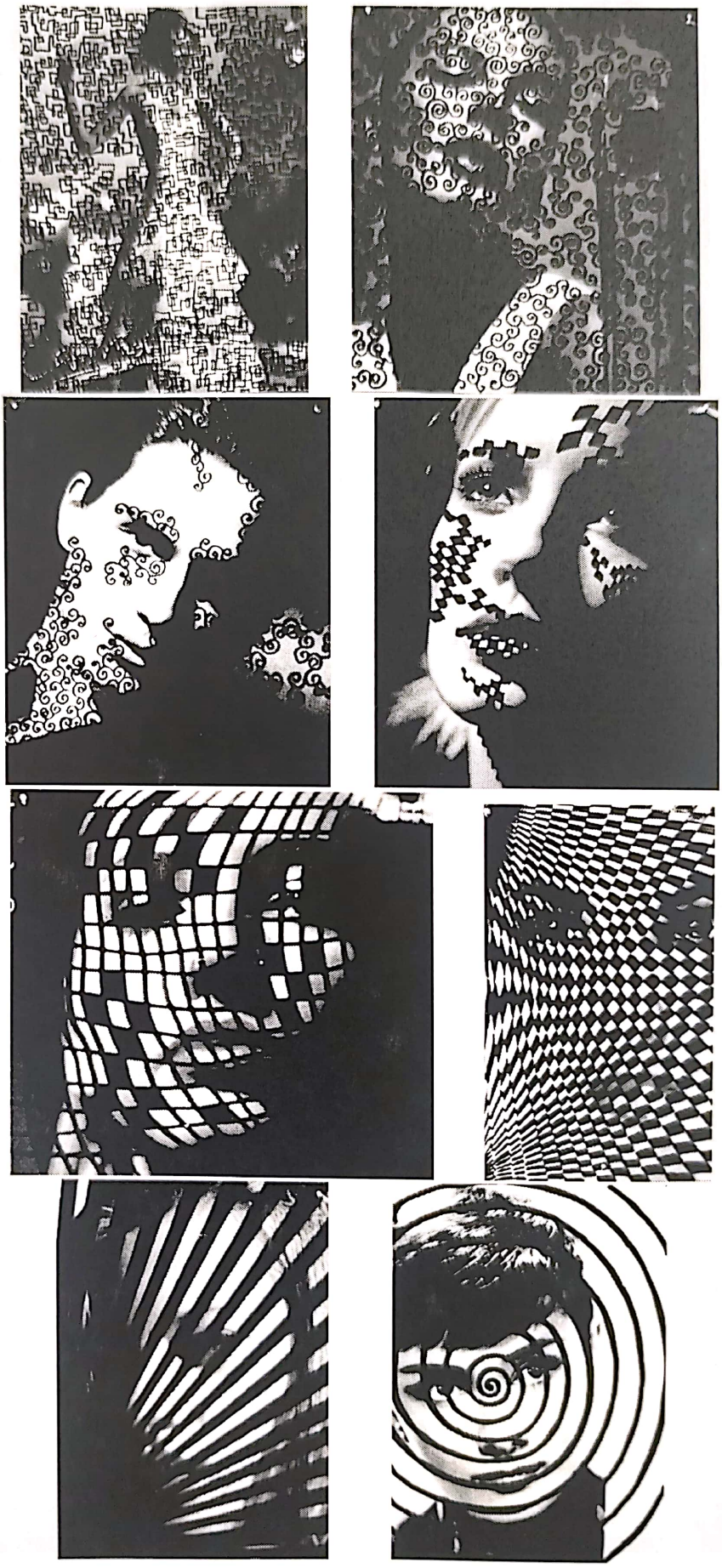
Scanned with OKEN Scanner



Scanned with OKEN Scanner

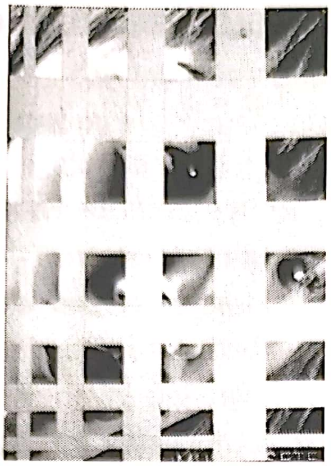


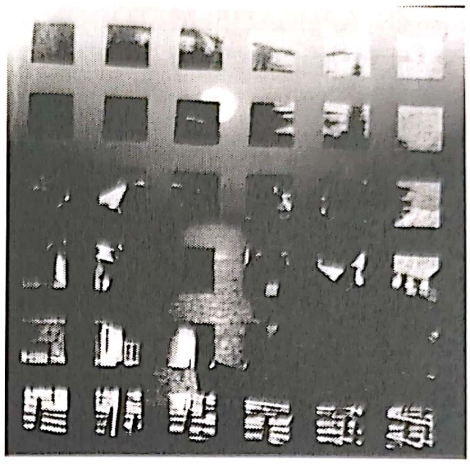
Scanned with OKEN Scanner

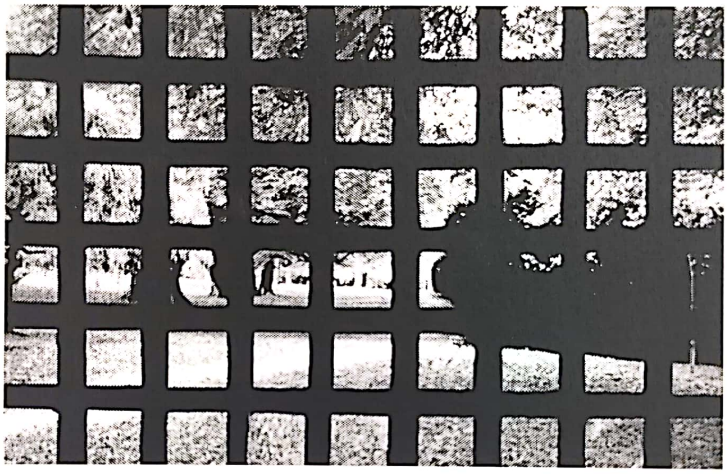


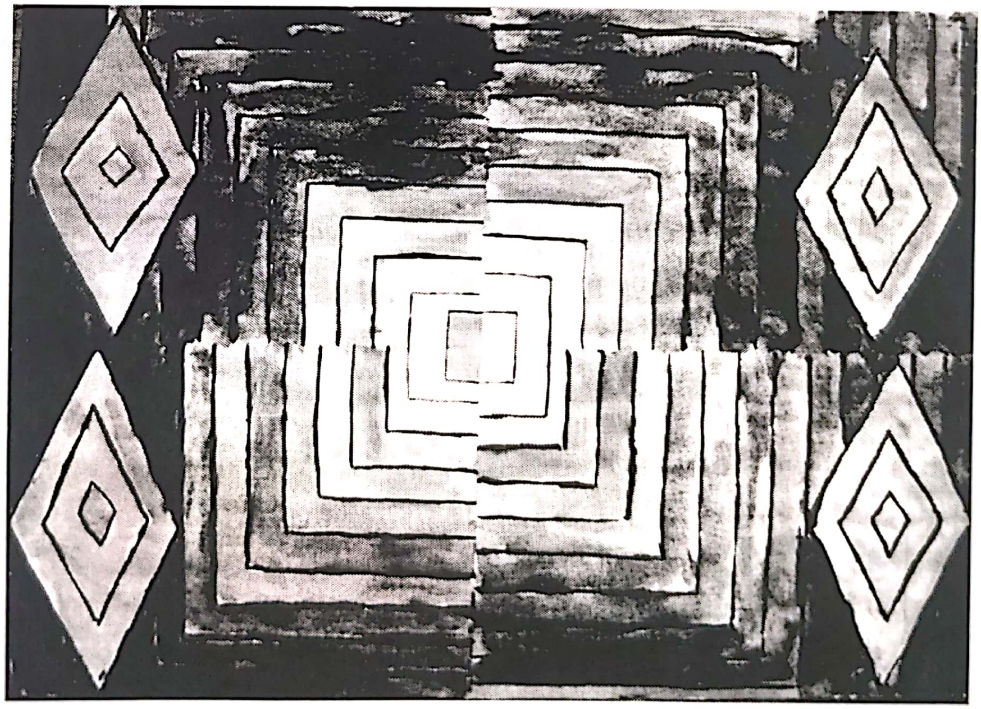
Scanned with OKEN Scanner

Scanned with OKEN Scanner









Buleu Mihai, clasa a VIII-a D,
Școala generală nr.5 *Nicolae Iorga*, Pașcani, 2003

Scanned with OKEN Scanner

D. APLICAȚIE METODOLOGICĂ – CULOAREA (ILUZII OPTICE ÎN CROMATOLOGIE)

Prezentul capitol se înscrie în domeniul cromatologiei; dar, cum ştiinţa culorii – ca orice ştiinţă, de altfel – nu poate fi de sine-stătătoare, progresele înregistrate în cadrul acesteia sunt în strânsă legătură cu evoluția descoperirilor din fizică şi din chimie. Desigur că pași înainte se vor face mereu, nici cromatologia nu este imuabilă, totuşi fundamentele au rămas, până în prezent cel puţin, aceleaşi. Nu s-au inventat alte culori, există aceleaşi valori, aceleaşi perechi de complementare, acelaşi efect optic al contrastelor simultan şi succesiv etc. Nu avem pretenţia că vom schimba această stare de fapt (deşi ar putea fi o provocare). Materialul următor se doreşte doar o inversare a unor iluzii optice în ceea ce priveşte raporturile dintre culori. Şi, cum în această disciplină, teoria face corp comun cu practica, exemplele ilustrative – personale – nu vor lipsi. Cu siguranță, oamenii pot lucra şi *cu ochii minții*, dar, în general, acest lucru este extenuant şi ...înşelător.

Nu mi-am propus un istoric al tuturor cercetărilor în ceea ce priveşte culorile. Dar câteva repere sunt necesare.

În primul rând, trebuie să ştim despre culoare că este o funcție a luminii, energia undelor electromagnetice cuprinsă între limite măsurabile. Proprietățile fizice ale culorilor sunt definite prin: tonalitate, saturație, luminozitate[230].

Aflarea unei nomenclaturi generale a culorilor a început să preocupe cercetătorii abia din prima jumătate a secolului al XIX-lea. Dar se ştia și înainte că nu se poate vorbi despre culoare fără lumină.

Totul în natură este perceput în culori: cele produse de energia Soarelui și, desigur, cele care pot fi create și chimic. Culoarea împreună cu forma deosebesc lucrurile între ele. Isaac Newton a demonstrat că lumina solară albă se descompune în şapte culori fundamentale. Dacă razele pătrunse printr-un orificiu întâlnesc în cale o prismă triunghiulară din cristal, acestea se proiectează, pe un ecran, descompuse în cele şapte culori ale spectrului solar: roşu, orange, galben, verde, albastru, indigo şi violet. Această teorie a lui Newton este confirmată de fenomenul natural numit curcubeu. Goethe a studiat și el teoria culorilor, a căror existență s-ar datora proprietăților razelor surselor luminoase[231].

După crearea cercului cromatic de către Chevreul, cu nuanțe și tonuri[232], știința culorii va face paşi imenși înainte. Au fost construite

Scanned with OKEN Scanner

sisteme diverse, în care fiecare culoare sau nuanţă poate fi definită prin măsurători ce stabilesc relaţiile dintre cele trei variabile senzoriale ale culorii: lungimea de undă, gradul de puritate şi factorul de luminozitate. Totuşi, deocamdată totul era în plină dezvoltare: nu exista un sistem colorimetric universal adoptat. Cele mai cunoscute sisteme vor fi: sistemul *Oswald* – în Germania (alături de sistemul Adam – pe baza sistemului *Oswald* ameliorat), sistemul *Munsell* – în ţările anglo-saxone, sistemul *British Color Council* – Anglia, sistemul *A.F.N.O.R.* – Franța, sistemul *Syreeni* – Finlanda, sistemul *Pêtre Octochrom* – Belgia, sistemul *Hesselgreen* şi *Pery-Martlin* – Suedia[233].

Ştiinţa culorilor oferă date pentru psiho-fiziologi, esteticieni, artişti, designeri sau arhitecţi: limite, combinaţii, intensităţi. Dar rolul artistului constă tocmai în modalitatea în care se servește de știință în creația sa, în care importantă mai presus de toate este imaginația. Dar importantă pentru teoria culorilor este percepția, cu particularitățile acesteia. Foarte influențată este aceasta de variațiile intensității luminii, de acomodarea ochiului la distanță, în funcție de contraste.

Dar percepția vizuală presupune nu doar înregistrarea senzațiilor, ci și o judecată vizuală, în percepție important fiind și contextul perceptiv.

Toate culorile şi toate tentele – colorate sau gri – îşi schimbă sarcina cromatică şi valorică în funcţie de culoarea sau de tenta cu care sunt alăturate. „Să ne aducem aminte că un tablou, înainte de a fi o femeie goală, un cal de luptă sau o poveste oarecare este, în primul rând, o suprafaţă plană acoperită de culori îmbinate într-o anumită ordine”[234]. În ceea ce privește limbajul culorilor, manifestările diferite ale acestora în funcție de mai mulți factori (lumină, amestec) se referă și la juxtapunerea lor.

Scanned with OKEN Scanner

a) Atenuarea contrastului alb-negru

Se ştie că un contrast este opoziţia între două sau mai multe lucruri, stări, acţiuni, culori. Este o relaţie între extreme, o expresie a diferenţelor. Echilibrul este atins prin cele două părți ale combinației. Contrastul este determinat de diferenţierile de puritate, strălucire, luminozitate, întinderi de suprafeţe. Când aceste diferenţe ating un punct maxim, avem de-a face cu contraste polare.

În cazul contrastului alb-negru, de obicei se face o trecere treptată între zonele umbrite şi cele luminate.

Dacă vrem să păstrăm contrastul alb-negru ca atare, atunci îmblânzirea acestuia poate fi preluată de un fundal în griuri valorice diferite. Pentru ilustrare, m-am oprit la o compoziţie în alb-negru, cu forme pozitive: elementele unei naturi moarte stilizate, cu zone luminate şi întunecate, reduse la alb şi negru – şi forme negative: postamentul şi fundalul, de asemenea reduse la un joc de trepte valorice ale griului, aici obţinute prin grafisme simple –, dar acest ultim lucru doar pentru mărirea expresivităţii compoziţiei. Puteam opta doar pentru simple benzi de griuri diferite, rezultatul ar fi fost acelaşi: diminuarea contrastului violent al zonelor închise şi deschise, fără clarobscur. Să ne imaginăm cât de puternică ar fi părut opoziţia între zonele umbrite şi cele întunecate din cadrul formelor pozitive dacă acestea ar fi fost plasate pe un fond uniform alb sau negru. Dar fragmentarea fundalului în zone închise şi deschise va prelua o parte din contrastul formelor, fără să-l anuleze total, desigur.

Scanned with OKEN Scanner

Scanned with OKEN Scanner

b) Ameliorarea contrastului complementar

Culorile complementare sunt două culori din amestecul cărora rezultă un negru-gri. Fizic, sunt două lumini colorate, care, amestecate, dau lumina albă. Culorile complementare reprezintă acea pereche în care acestea își măresc strălucirea prin juxtapunere, dar se distrug prin amestec fizic – caz în care rezultă griul. O culoare are o singură complementară, situată pe cercul cromatic diametral opus. Perechile de complementare sunt: R – Ve, G – Vi, A – O. Complementarele conţin întotdeauna cele trei culori de bază: G – Vi = G + (R+A), A – O = A + (R+G), R – Ve = R + (G+A). Raporturi de complementare se creează şi între tente opuse (de exemplu, între indigo şi galben-orange, între verde-smarald şi roşu-orange etc.).

Spuneam că prin juxtapunerea a două complementare pure se produce un contrast strident, nearmonic, ele exaltându-se una pe cealaltă, şi ca luminozitate, şi ca strălucire. Se poate realiza un acord între ele în două cazuri: a) una dintre ele se grizează (se rupe) cu complementara ei sau cu semenele acesteia – de exemplu, în cazul Ve şi R: Ve se poate griza cu R sau cu semenele lui R: Vi sau O; b) se grizează amândouă.

Dacă nu vrem să le grizăm pe ele – deci vrem să le păstrăm contrastul –, duritatea juxtapunerii unor complementare poate fi atenuată prin introducerea tonurilor rupte, grizate în fond; ansamblul obţinut va avea un plus de expresivitate, fără a fi obositor.

Am ales un exemplu ilustrativ reprezentat de reluarea unei forme contrastante R-Ve pe un fundal alcătuit din repetarea aceleiaşi forme, în care se găseşte un contrast între griurile colorate ale R şi ale Ve.

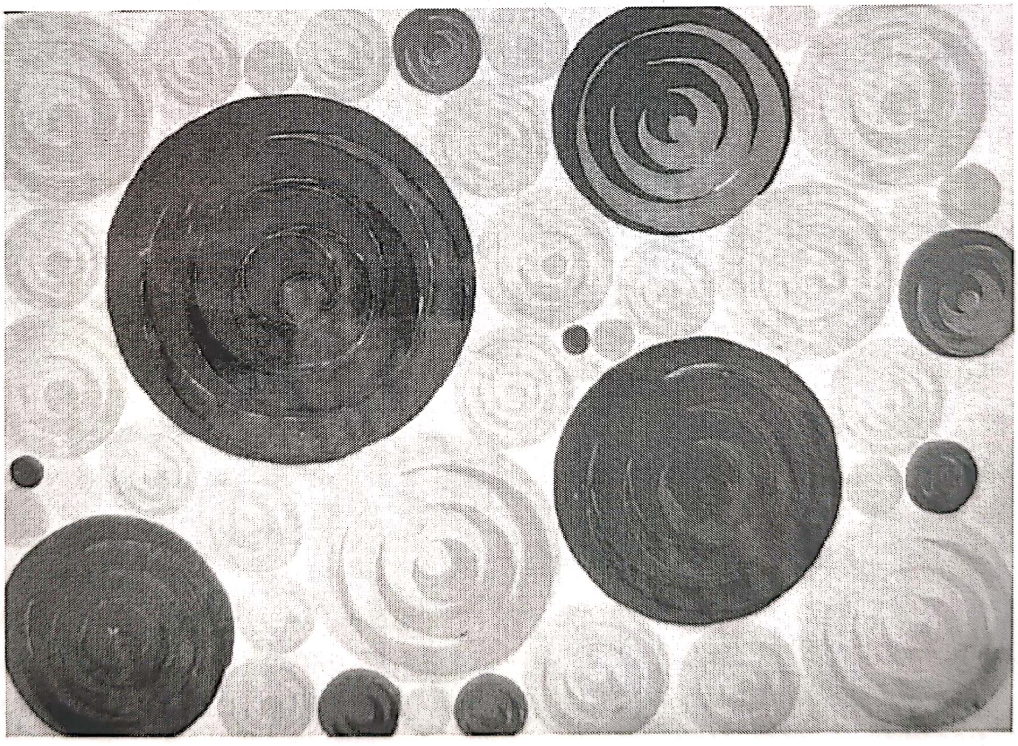
Dar trebuie cunoscut şi evitat acromatismul. Formele trebuie să fie suficient de mari: alăturarea unor benzi subţiri (sau a unor puncte) contrastante R-Ve are ca rezultat final o nuanţă incertă de cenuşiu. Şi aceasta pentru că pictorii constată că exaltarea strălucirii pigmenţilor aşternuţi pe pânză nu se realizează întotdeauna doar prin simpla alăturare a unor culori diferite, oricât de contrastante ar fi acestea. Iar opticienii şi psihologii confirmă că, în pictură, trebuie ţinut cont de două fenomene optice diferite: reflexul şi contrastul. Pe de o parte, culorile emit reflexe în jur, suprafeţele alăturate îşi transmit reciproc câte ceva din culoarea fiecăreia. Este un fenomen de egalizare a culorilor juxtapuse, care tind să se apropie ca tonalitate. O condiţie este raportul dintre perimetrul planului colorat şi suprafaţa compusă de perimetru. Dacă perimetrul unei suprafeţe colorate este foarte lung în raport cu suprafaţa pe care o conţine (cum ar fi în cazul unor dungi foarte înguste şi, în general, al suprafeţelor foarte mici), se produce efectul de egalizare şi nu cel de contrast. Dacă perimetrul este

scurt în raport cu suprafaţa, ca în cazul unor suprafeţe mari, se produce efectul de contrast, de întărire a culorilor cu ajutorul reflexelor opuse. Virgulițele impresioniste care divid suprafeţele picturale favorizează, astfel, efectul de egalizare. Ceea ce se întâmplă cu atât mai mult în cazul tehnicii pointiliste a Neoimpresionismului.

De aceea, m-am oprit la o serie de cercuri relativ mari, în care jocul de forme Ve şi R să fie suficient de perceptibil pe suprafaţa-suport.

Ca o menţiune: nu se urmăreşte – ca şi mai sus, de altfel, în cazul contrastului alb-negru– atenuarea contrastului între culorile formelor şi cele ale fondului, ci calmarea contrastului în cadrul formelor pozitive (aici, între R şi Ve).

De fapt, este vorba despre o modificare a unei iluzii optice (dată de exaltarea unei culori prin juxtapunerea alteia) prin altă iluzie optică: alăturarea unui fond contrastant, dar grizat – gri-verde şi gri-roz – unor forme puternic contrastante, roşii-verzi. Dacă acest fond ar fi fost negru sau alb, am fi fost orbiţi de contrastul agresiv R-Ve al formelor pozitive.



Spuneam că în pictură trebuie ţinut cont de două fenomene optice: reflexul şi contrastul. Dacă mai sus m-am oprit asupra reflexelor care stau la baza fenomenului de egalizare, în alte condiţii, acest efect de

Scanned with OKEN Scanner

împrumut între două culori alăturate se diminuează, amplificându-se cel de contrast. Supus mult timp acțiunii unei culori, ochiul creează virtual în jurul acesteia o aură de culoare complementară. Astfel, ajungem la contrastul simultan.

Scanned with OKEN Scanner

c) Anularea efectului contrastului simultan

Aşadar, contrastul simultan – efectul reacţiei spontane produse de o pată de culoare intensă în jurul ei – este strâns legat de relaţiile complementarelor.

Ochiul este făcut pentru a recepta lumina albă solară. Celulele nervoase ale retinei sunt împărţite în 3 grupe, sensibile, fiecare, la câte una dintre cele trei culori fundamentale: R, G, A. Dacă ochiul priveşte o pată roşie, este solicitată pe retină numai grupa sensibilă la R. Obosirea retinei se va rezolva prin activitatea celorlalte două grupe, care vor produce, una, senzaţia de G, cealaltă, de A, care, prin suprapunere, vor produce senzaţia de Ve. Aşadar, o pată de culoare pe un fond alb, gri, colorat – dar colorat în tente mai puţin intense decât acea culoare a petei noastre – nuanţează restul tabloului în complementara culorii respective. Această nuanţă complementară este cu atât mai intensă cu cât culoarea petei este mai intensă, cu cât ea ocupă o suprafaţă mai mare pe pânză, cu cât griurile sau culorile învecinate sunt mai reci, cu cât ne uităm mai mult la pata de culoare.

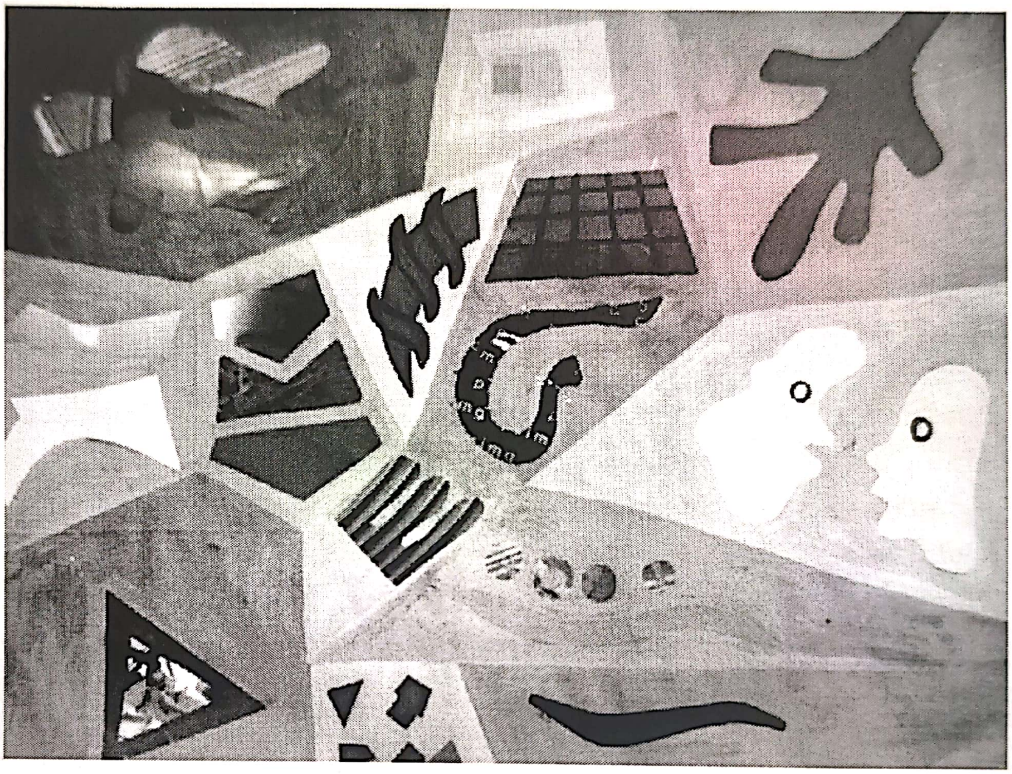
Efectul simultan nu apare numai între gri şi o culoare pură, ci şi între culori pure care nu sunt exact complementare. Fiecare dintre cele două culori își pierd caracterul lor real, dematerializându-se și vibrând permanent, prin căutarea complementarei celeilalte.

Pornind de la efectul psiho-fiziologic al contrastului simultan, ce implică iluzii optice complexe, voi încerca, practic, anularea complementarei *proiectate* în jurul unei pete colorate[235]. Dacă o formă colorată în orange, de exemplu, nuanţează pe retină griul, negrul sau albul fondului în gri-albăstrui, în negru-albăstrui și, respectiv, în alb-albăstrui (deci în gri, negru sau alb, colorate uşor în complementara petei orange), cum am putea face să dispară această iluzie? În mod logic: dacă am nuanţa noi forţat griul, negrul sau albul fondului în complementara complementarei formei orange. Aşadar, fondul gri, negru sau alb al petei orange va trebui nuanţat uşor în complementara albastrului, care este orange-ul. Astfel, fondul iluzoriu gri-albăstrui se va suprapune peste fondul nostru colorat practic în gri-orange, rezultând un fond gri neutru. Lucru valabil şi pentru celelalte culori pure (de exemplu, o formă galbenă pe un fond gri nu va mai reuşi să modifice griul în gri-violaceu dacă-l vom nuanţa noi uşor pe acesta în galben: complementara violetului aşteptat).

Am exemplificat aici cu o lucrare în care descompunerea zonei dimprejur în gri + tente de roşu, de exemplu, nu va mai permite nuanţarea în verde a fundalului formei centrale, roșii (lucru repetabil pentru toate

Scanned with OKEN Scanner

cele 6 exemple de culori alese. Desigur, uşoarele abateri – intervenţia unor mici pete de alte culori (pentru variaţie) – nu vor influenţa dominanta ansamblului.



Scanned with OKEN Scanner

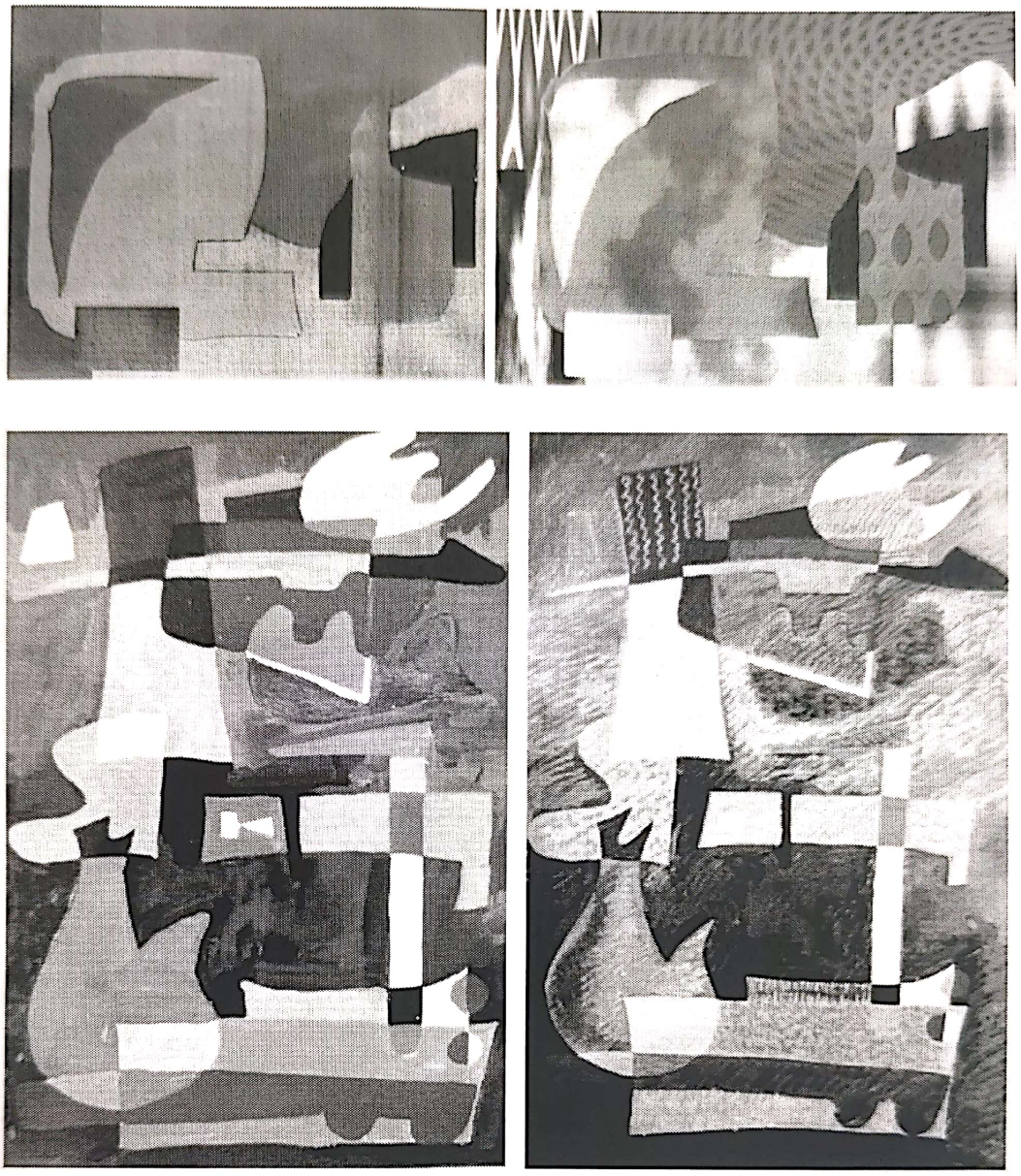
d) Încălzirea gamei reci / răcirea gamei calde

Nu ar trebui să pară ciudat faptul că vorbim despre temperatură în domeniul opticii culorii. Din experienţă, a rezultat că în două încăperi vopsite în albastru-verzui, respectiv, în roşu-orange, senzaţia pentru rece şi pentru cald diferă cu 3°-4°C. Ştiinţific cercetat, A-Ve scade pulsul, presiunea circulatorie, respiraţiile pe minut, precum şi tensiunea musculară, pe când R-O le amplifică. G este culoarea cea mai deschisă de pe cercul de culori, iar Vi – cea mai închisă, adică între culorile acestea există cel mai mare efect de clarobscur. În unghi de 90° faţă de axul G – Vi este axul R-O – A-Ve – cei doi poli ai contrastului rece-cald. În general, G, G-O, O, R-O, R, R-Vi sunt culori calde, iar Ve-G, Ve, Ve-A, A, A-Vi, Vi, culori reci.

Practic, fiecare culoare poate fi încălzită sau răcită. Pe de o parte, acest lucru se realizează prin juxtapunere. De exemplu: aceeaşi culoare rece, juxtapusă altor culori, poate apărea încălzită – mai mult decât este ea în stare pură – schimbând doar aceste culori vecine. Pe de altă parte, încălzirea unei culori reci se poate obţine prin amestec. De exemplu: R amestecat cu A poate deveni un R rece; prin amestec cu R, un A poate deveni un A cald. Multiple sunt posibilităţile de modificare a suprafeţelor: texturi, transparenţe, suprapuneri, care pot încălzi o localitate de culoare rece sau invers. Se poate jongla astfel cu iluziile optice, într-o infinitate de ipostaze.

M-am oprit asupra unei compoziţii realizată iniţial în gamă rece, unde şi formele, calme, în care predomină liniile verticale şi orizontale, accentuează senzaţia de *rece*. Transformând zonele reci prin folosirea texturilor, a rezultat o compoziţie într-o gamă caldă. În al doilea exemplu: o compoziţie în culori calde, cu forme mai optimiste, a fost modificată cu ajutorului pastelurilor într-una în gamă rece. (Oricum, în toate întâlnim un colorit crud şi opulent, ale cărui asprime şi violenţă merg uneori până la brutalitate. Aceasta – pentru rapiditatea percepţiei).

Scanned with OKEN Scanner



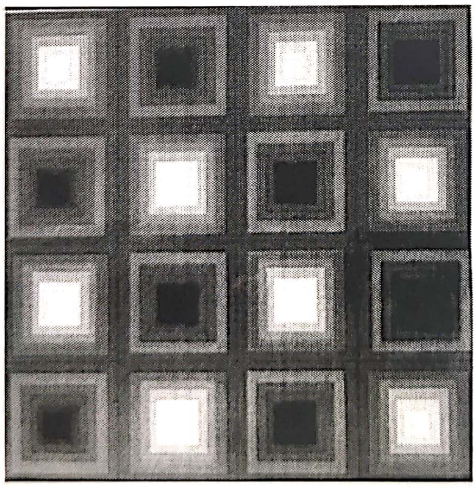
Scanned with OKEN Scanner

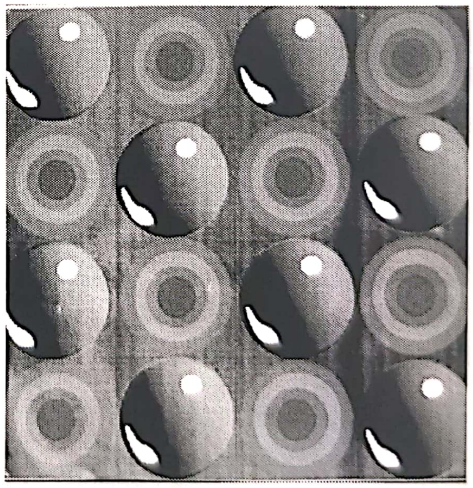
e) Schimbarea efectului de apropiere-depărtare

În artă, contrastul cald-rece are mari posibilităţi expresive. În realitatea înconjurătoare, obiectele îndepărtate apar întotdeauna de culoare mai rece din cauza interpunerii stratului de aer care le desparte. Culorile reci: A, Vi – vor apărea îndepărtate, iar cele calde: R, O – apropiate; Ve şi G nu îşi schimbă, vizual, locul în spaţiu.

Dar nu întotdeauna se aplică aceste reguli. Luminozitatea sau lipsa de luminozitate a culorilor sunt în strânsă legătură cu iluzia de apropiere-depărtare, înălţime sau adâncime a lor. Degradeurile şi monocromia dau senzaţia de adâncime, formele colorate, dublate de o umbră întunecată, par să iasă în relief.

Pe aceste aspecte am creat următoarele două exemple practice. În primul caz, simplul degradeu al unei culori reci, A, care se deschide şi se încălzeşte uşor, va da senzaţia de apropiere, iar culoarea R, care ar trebui să apropie, se degradează treptat spre Vi-închis, dând impresia de depărtare. În al doilea caz: o formă circulară A, deci rece, atunci când primeşte umbră şi lumină, creează senzaţia de volum, de sferă, ieşind în relief, deşi e în contrast cu o culoare caldă, R, care se răceşte, fugind din prim-plan spre adâncime.



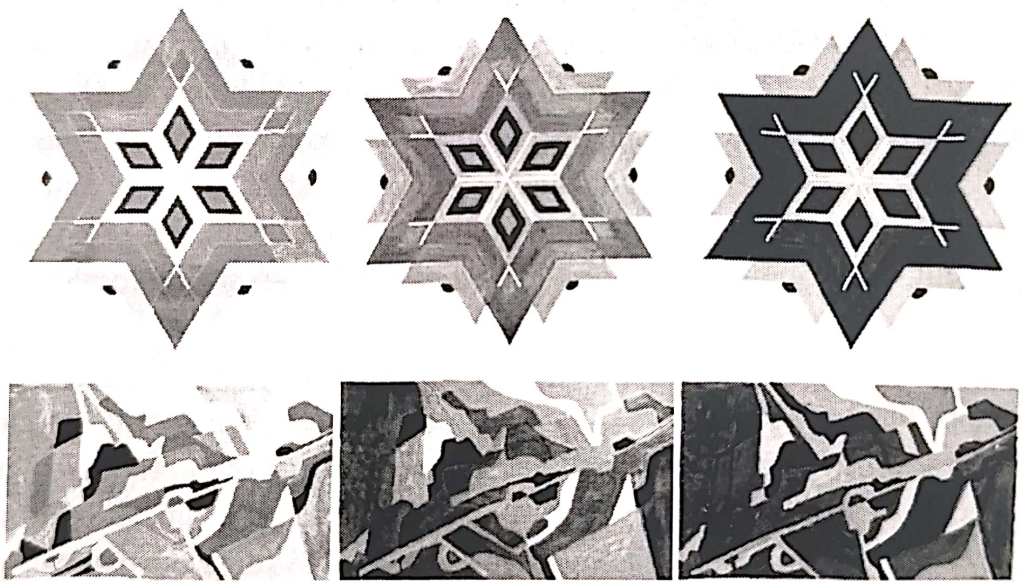


Scanned with OKEN Scanner

f) Inversarea strălucirii în contrastul culorilor în sine

Culorile cu cel mai înalt grad de strălucire sunt cele primare, cele secundare au un grad de strălucire mai scăzut ca cele primare, iar cele ternare, mai mic decât secundarele. Cel mai puternic contrast în sine se realizează între primare.

Dar se poate răsturna acest raport. În exemplele următoare, cele mai puternice sunt compozițiile în culori ternare, deşi schema compoziţională este aceeaşi şi chiar logica dispunerii culorilor şi a griurilor provenite din ele respectă acelaşi algoritm. Totul depinde de context, de punerea în valoare a contrastului. Ar fi fost şi mai vizibil dacă nu păstram acelaşi prototip – ar fi intervenit şi alte elemente, cum ar fi de exemplu mărirea petelor de culori, care ar fi accentuat sau nu un anumit exemplu (ştiut fiind că diversificarea expresiei acestui contrast se obţine şi prin modificarea proporţiilor cantitative).



Există, desigur, şi alte exemple de efecte optice cu care s-ar putea jongla, inversându-le sau anulându-le. Sau, măcar, complicându-le. Am putea adăuga chiar un mic exemplu, neilustrat aici. În afară de redarea iluziei adâncimii spaţiului real, culorile mai pot sugera şi alte senzaţii, de exemplu impresia de greu sau de uşor. Se ştie că există culori uşoare (G, O, R deschis, VeG) şi culori grele (ViA, Ve, R închis), precum şi că orice culoare poate deveni grea prin rupere (grizare) ori prin degradare cu negru.

Am putea gândi un tablou în care culorile grele (enumerate mai sus) să capete transparenţa vaporoasă a acuarelei, să fie asociate unor forme instabile (rombice, de exemplu), fragmentate, mici ca dimensiune,

Scanned with OKEN Scanner

aşezate ascensional – şi, dimpotrivă – petele de culori uşoare să fie compacte, aşezate la baza lucrării, asociate unor forme care să exprime masivitate (pătrate, dreptunghiulare), să li se asocieze o serie de texturi în relief, care să le sporească greutatea. Şi, atunci, culorile şi-ar schimba efectele între ele.

Până acum, am analizat lucrările doar din punctul de vedere al coloristicii. Dar, cum nu pot exista culori fără forme, ne vom opri puţin şi la modul închegării acestor tente.

Aceste forme s-au dorit doar simple semne, fără pretenţia de simboluri, fără aluzii metaforice. Am urmărit doar mesajul pur al formelor colorate (tocmai de aceea, cromatica este evidentă, uneori agresivă). Desigur că şi cele mai simple forme au un conţinut simbolic incontestabil. (Şi cercul, într-un context doctrinal sau cultural dat va simboliza la fel de bine Soarele, Luna, universul; va însemna însă, perfecţiunea, eterna întoarcere). Ceea ce interesează, aşadar, în ilustraţiile acestui material este calitatea formelor de semn (nu aplecarea pentru simbol). Ele sunt pretexte pentru lecţiile cromatologice. Puteau fi foarte bine simple figuri geometrice de exemplu, ca în orice demonstraţie cromatică cu care ne-am obişnuit. În fiecare lucrare ilustrativă am fi păstrat forma, schimbând culorile în funcţie de exemplu – şi atunci chiar şi calitatea de semn s-ar fi pierdut, reducându-se la o formă convenţională, la o simplă localitate de culoare.

Aici am optat pentru compoziţii. Se ştie că într-o lucrare totul e semn. Câteva pete colorate, nişte simple trăsături, pot include în ele o forţă expresivă egală cu a celei mai complexe şi mai reprezentative figuri. Dincolo de figurarea imitativă, există un anumit schematism, care îşi trage forţa din faptul că este un compendiu emoţional. Şi atunci am ales calea de mijloc: simplificare şi abstragere a formelor, dar nu reducere totală la o singură figură. Oricum, nu există semne absolut arbitrare în pictură. Orice formă nouă, orice *limbaj nou*, chiar dacă ţine de o activitate ludică, orice semn inventat, toate acestea vor deveni simboluri. Semnul pictat îşi câştigă statutul de simbol dacă are o calitate vizuală care să-l impună. Nu este artă acolo unde nu există corespondenţe între suprafaţe pictate, idei şi emoţii, care transformă pictura într-un limbaj expresiv, prin care artistul comunică cu privitorul.

Revenind la lucrările de faţă, ca o regulă generală, acestea sunt cu atât mai complexe cu cât ilustrează o temă mai simplă. În raport invers proporţional, aşadar. Un efect optic simplu, cum ar fi cel al gamelor reci şi

Scanned with OKEN Scanner

calde (încălzite şi, respectiv, răcite), a fost ilustrat şi cu lucrări ceva mai apropiate de artă, cu lărgirea registrului cromatic şi a celui formal. De asemenea, şi în atenuarea contrastului alb-negru (nu prin clarobscur, deci nu depărtând zonele albe de cele negre prin trepte valorice, ci păstrându-le contrastante, dar atenuându-le prin fond) am optat pentru un joc grafic al acestui fond, nu doar reducându-l la benzi de griuri diferite. Iar natura moartă a fost aleasă intenţionat, fiind un gen propice pentru studii de lumină-umbră, aici renunţându-se la verosimilitate în distribuirea luminii. În cazul anulării sau al inversării unor contraste mai puţin simple (contrastul simultan), simplificarea s-a aflat în ilustraţii. Pentru contrastul simultan, am plasat o formă sintetică pe un fundal colorat în complementara complementarei, ori am dispus o serie de semne simple pe mici zone de griuri colorate – atunci când am încercat prezentarea tuturor celor şase culori concomitent; în cazul inversării efectului de aproape-departe, la baza ilustrării stă tentaţia geometriei: pătrate concentrice, forme alese tocmai datorită simplităţii, simetriei perfecte (orizontală şi verticală), sugestiei de echilibru, iar în varianta a doua, de asemenea au fost folosite forme geometrice simple, simetric perfecte (cercuri), cele concentrice lăsând impresia de adâncime, sferele sugerând volumul, apropierea. În cazul recursului la culorile complementare, am dorit un dialog egal ca întindere în cadrul perechilor de R – Ve din fiecare disc; în cazul accentuării strălucirii ternarelor, lucrarea nu este foarte simplă în ceea ce priveşte combinaţiile zonelor cu forme exuberante, dar aici e vorba despre context, ceea ce implică o oarecare complexitate, trei-patru pete de culoare nu ar fi rezolvat problema.

În concluzie, legile – şi cele ale cromaticii nu fac excepţie – trebuie să stea la bază, pentru a dezvolta pornind de la ele. Ele reprezintă doar o bază comună pentru natură şi pentru artă. Sunt doar puncte de plecare, servind la verificarea modului în care se pot abate operele de la legile cunoscute ale cromatologiei, fără a pierde din ordinea necesară tabloului.

...Şi acest lucru – pentru că scopurile oamenilor de stiinţă în cercetarea fenomenelor culorilor sunt altele decât cele ale artiştilor. Pentru artişti, au importanţă alte puncte de vedere, care se intersectează doar parţial cu cele ştiinţifice. După legi se studiază doar pentru a examina cum deviază operele artistice în raport cu legile naturii, fără a deveni, prin aceasta, lipsite de raţiune. În felul acesta, operele îşi constituie propria lor raţiune, propriul lor mod de a funcţiona, de a se exprima.

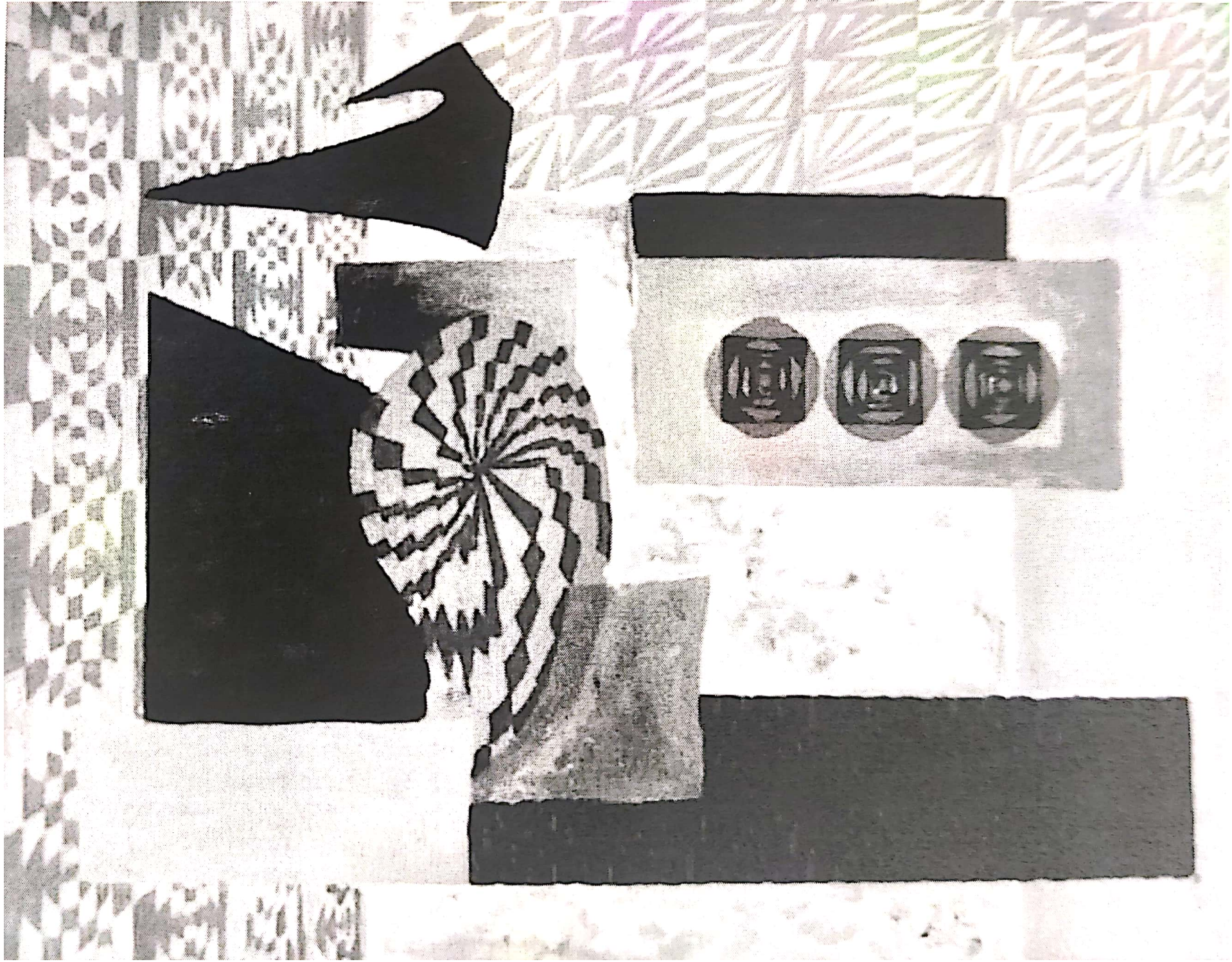
Scanned with OKEN Scanner

E. ALTE PROIECTE PERSONALE

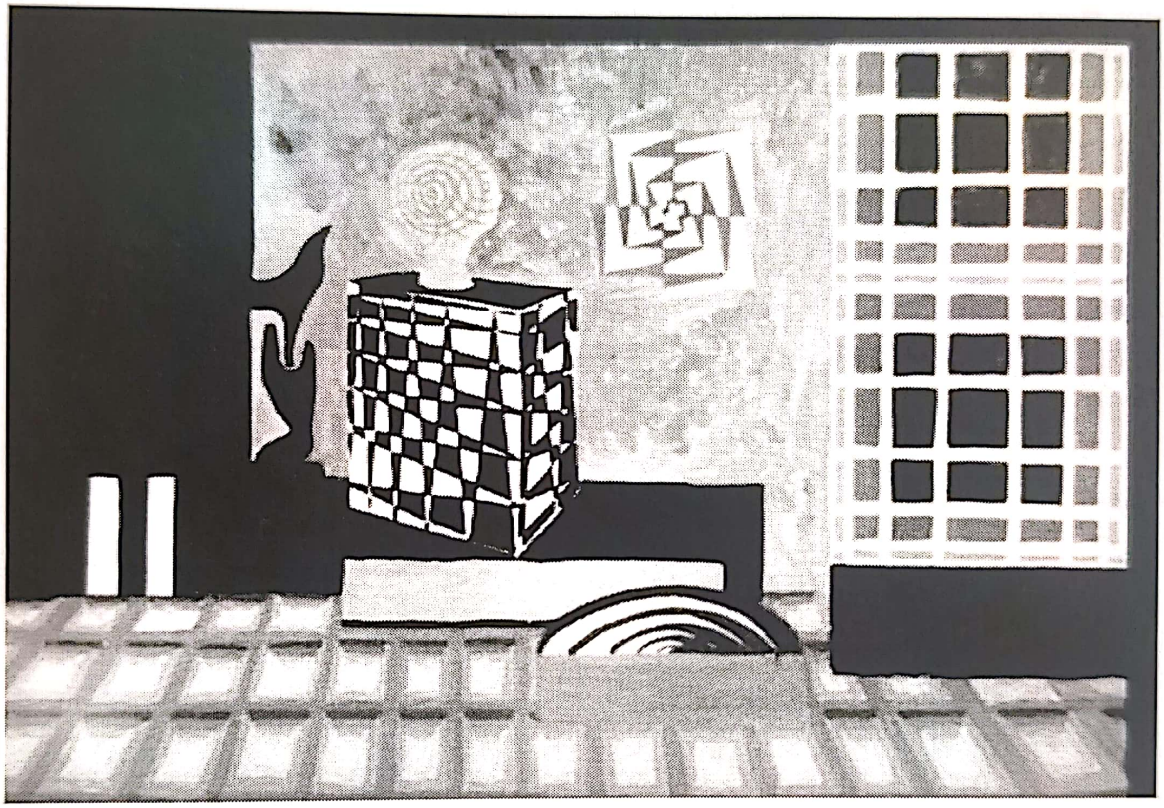
Desigur, ca și în cazul seriei de propuneri din capitolul anterior, procesul poate continua. Și chiar a fost dus mai departe.

Pasul următor, înspre obținerea unor ansambluri elaborate, nu a fost greu de făcut. Chiar dacă sunt doar simple propuneri, în ajutorul învățăceilor următoarele 10 lucrări vor veni prin împletirea formelor și a culorilor, în jocul nesfârșit al unui Op Art păstrat, dar aplicat în lucrări de pictură, deschizând cale liberă imaginației creatoare a celor mai mici sau... mai mari. Pornind uneori de la schițe de proporții reduse, lucrările finale sunt de mari dimensiuni, pentru a se putea pune în lumină tocmai detaliile jocurilor Op, care aduc un plus de savoare compozițiilor. Complicată prin intervenția cromaticii în aceste construcții, problema rămâne deschisă, lucrările fiind pure sugestii pentru opere viitoare, în care linia de demarcație între pictură și artă decorativă să fie trecută foarte ușor. Aici, jocurile geometrice Op nu sunt doar un pretext de surclasare a rigidității impuse de ritmul monoton regăsit uneori în Arta Optică propriu-zisă, ci vibrează suprafețele, conferind picturalitate prin ele însele. Împletindu-se, acestea, cu tușe picturale, pastel, colaj, rezultă lucrări cu o cromatică veselă și luminoasă, în care impresia este de libertate – în opoziție cu geometrismul formal de bază.

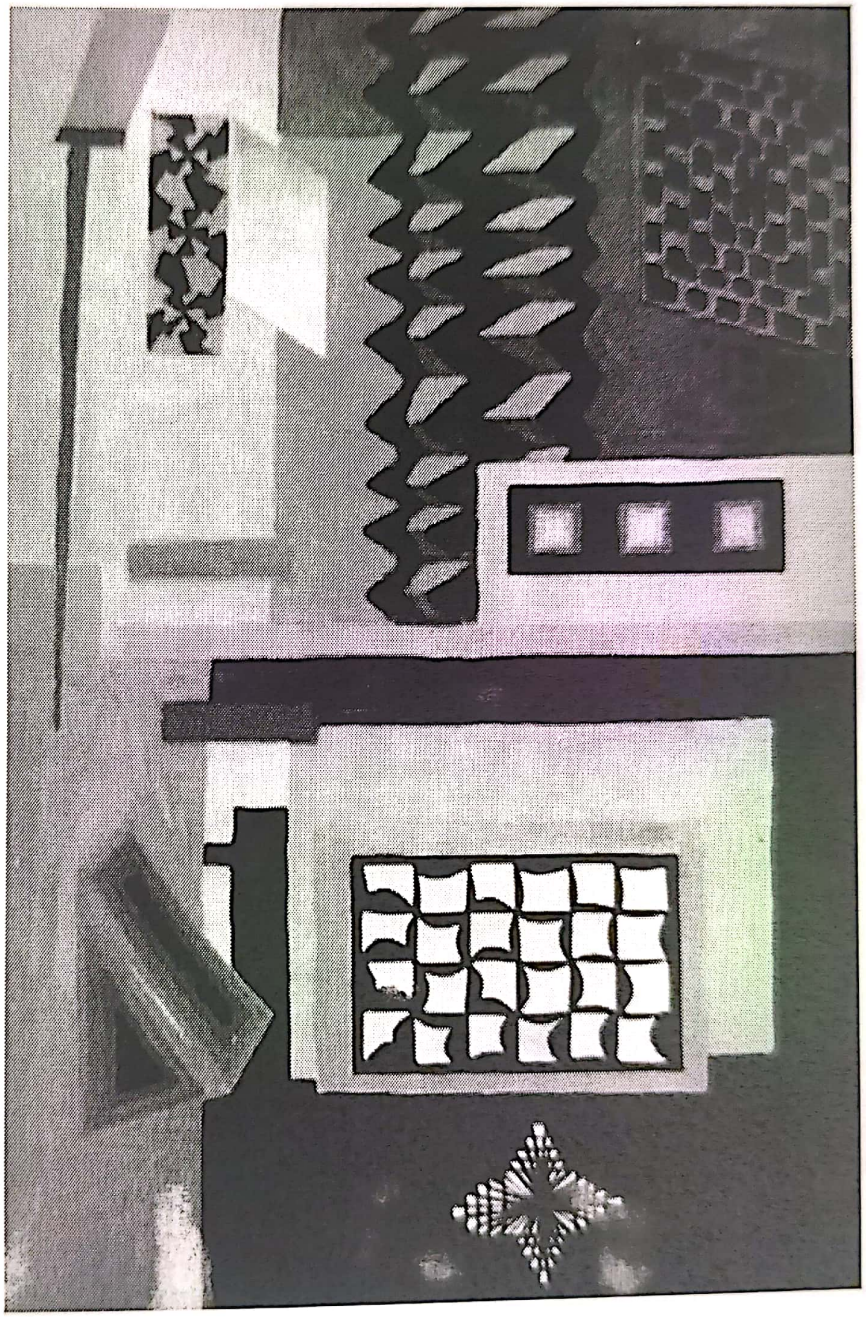
Scanned with OKEN Scanner



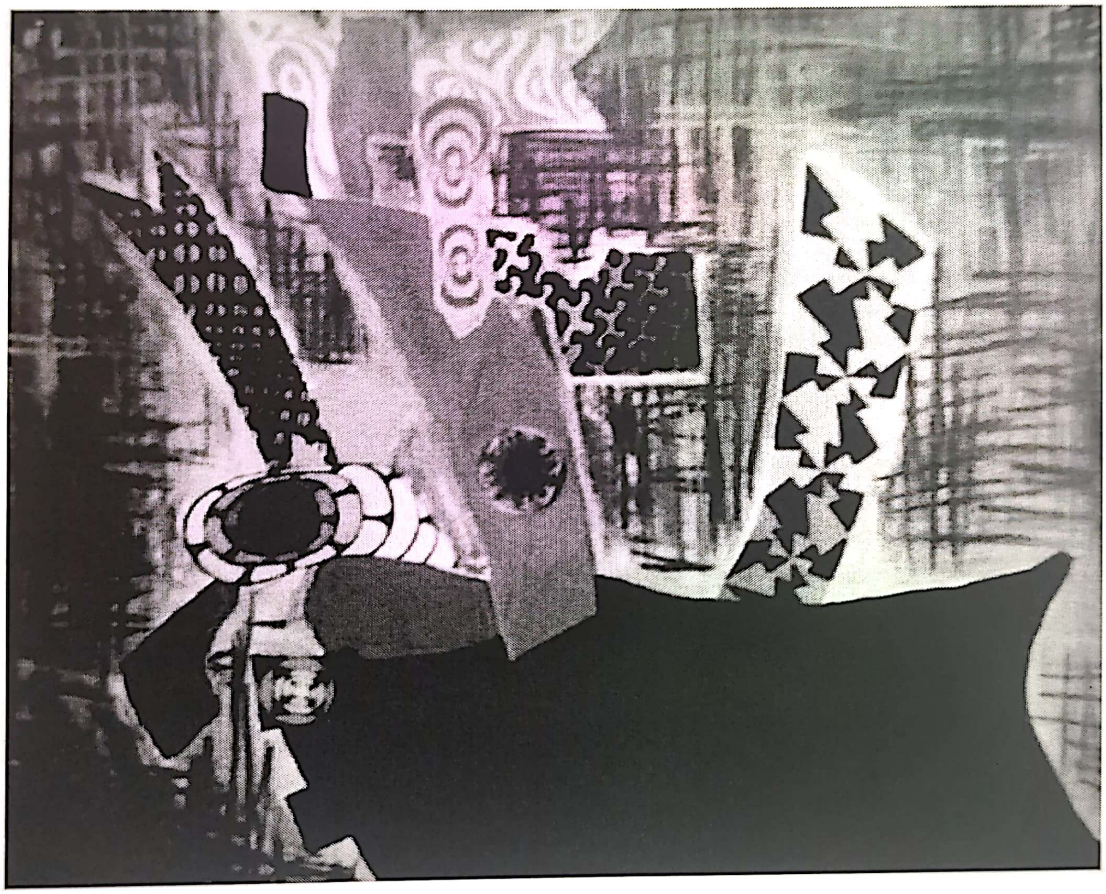
Scanned with OKEN Scanner



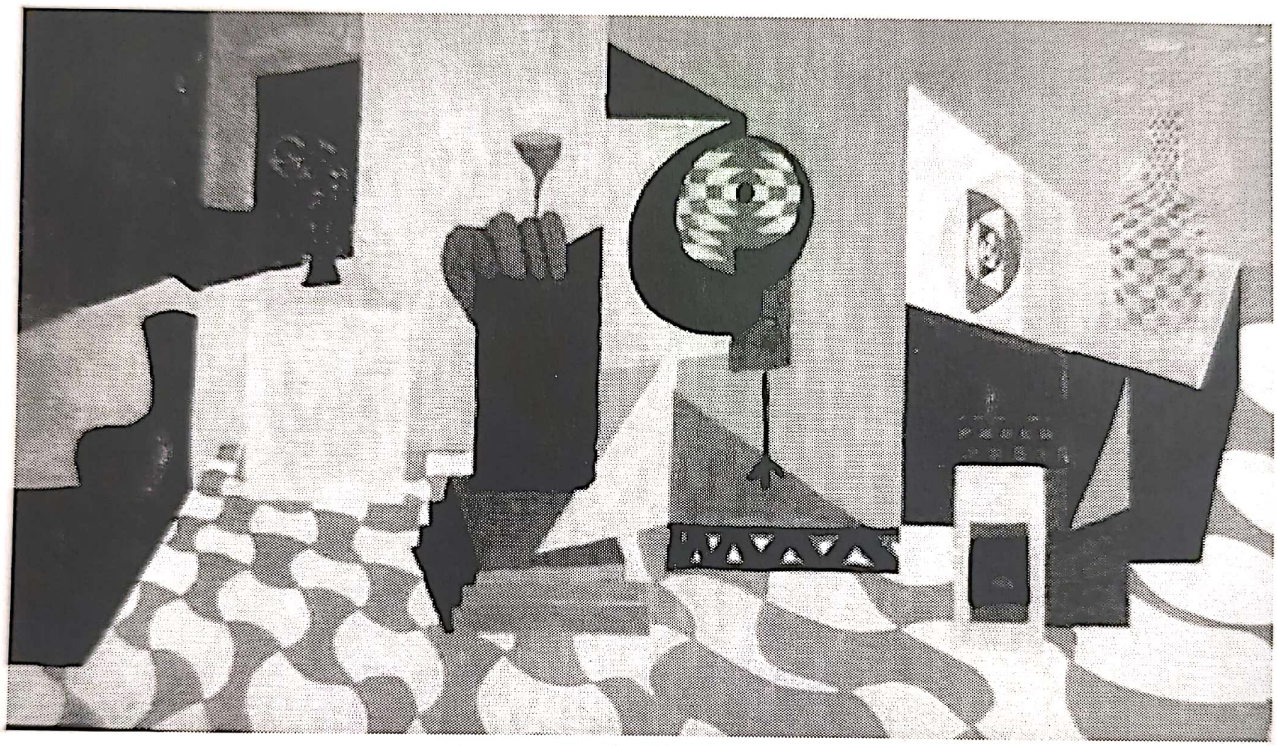
Scanned with OKEN Scanner



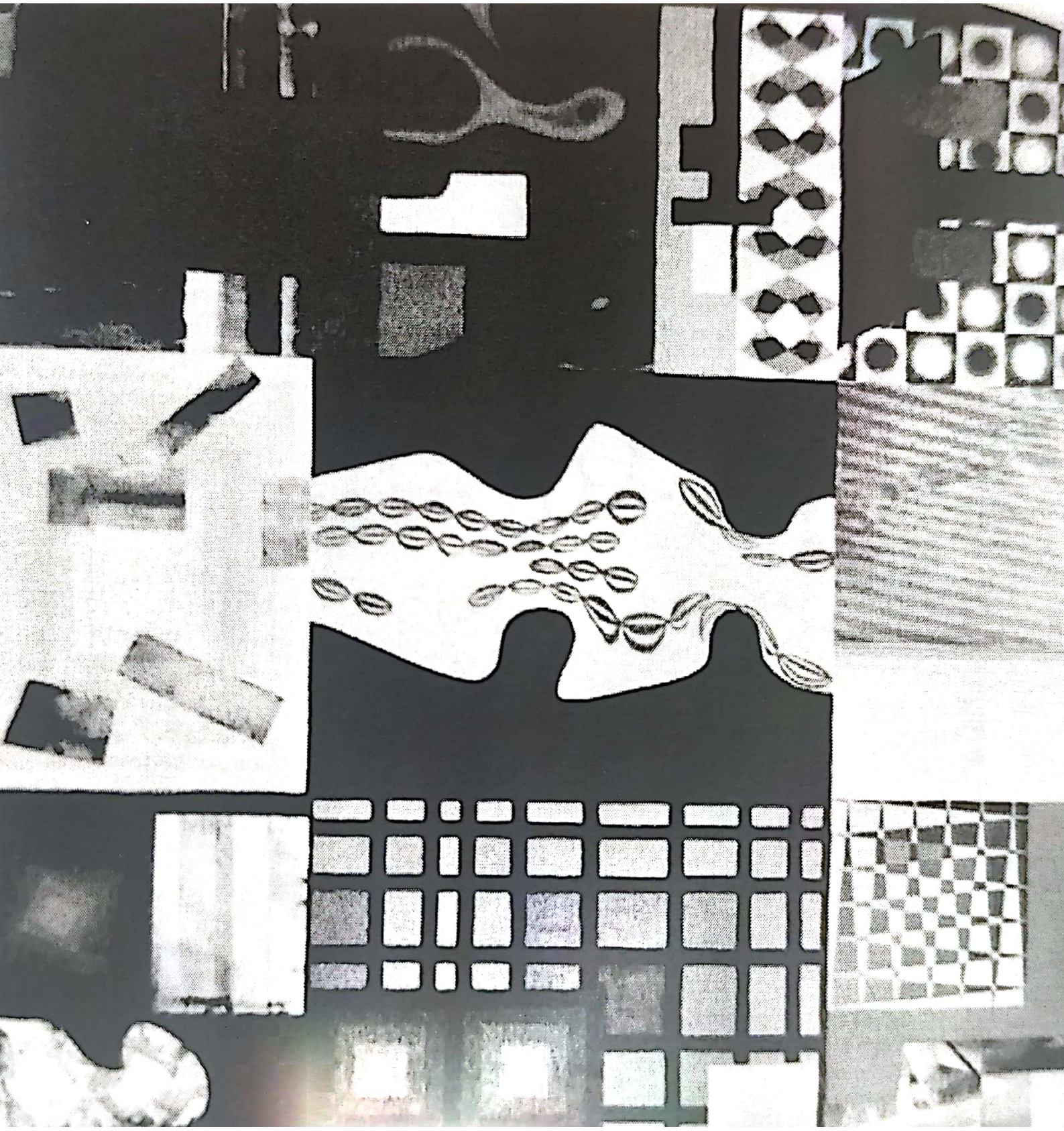
Scanned with OKEN Scanner



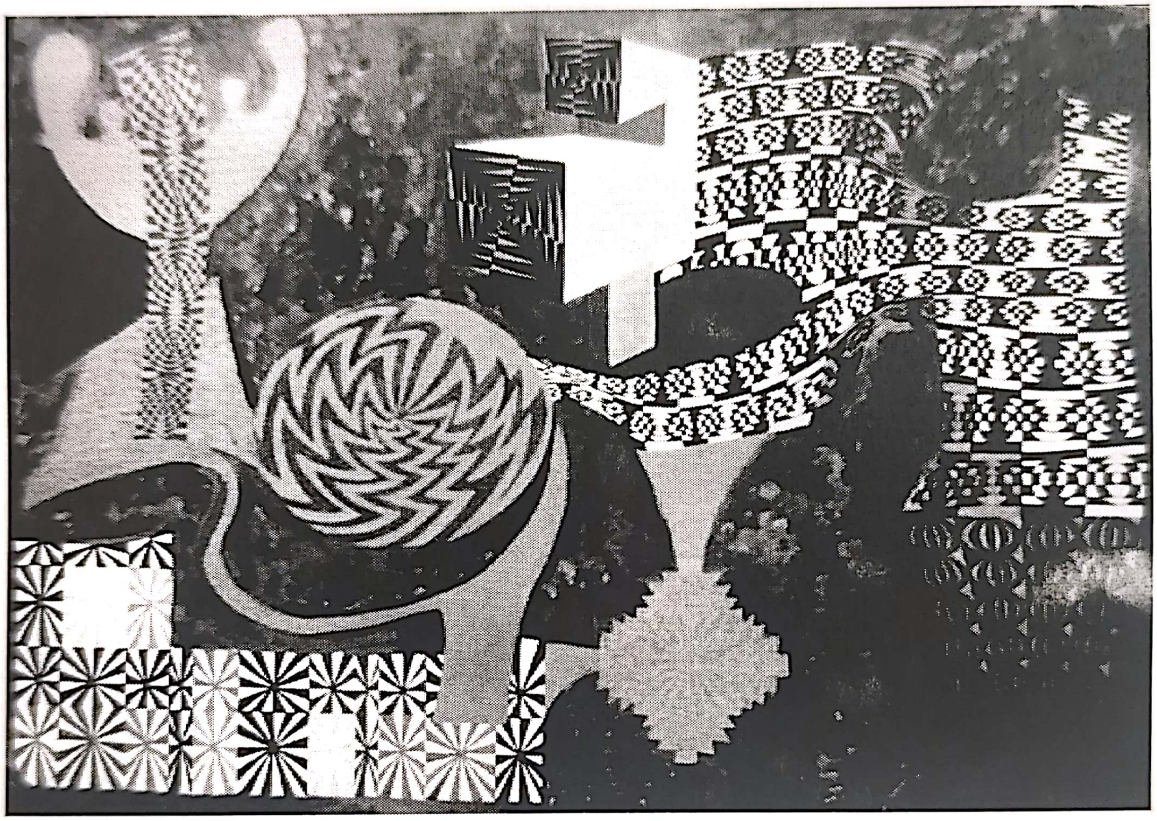
Scanned with OKEN Scanner



Scanned with OKEN Scanner



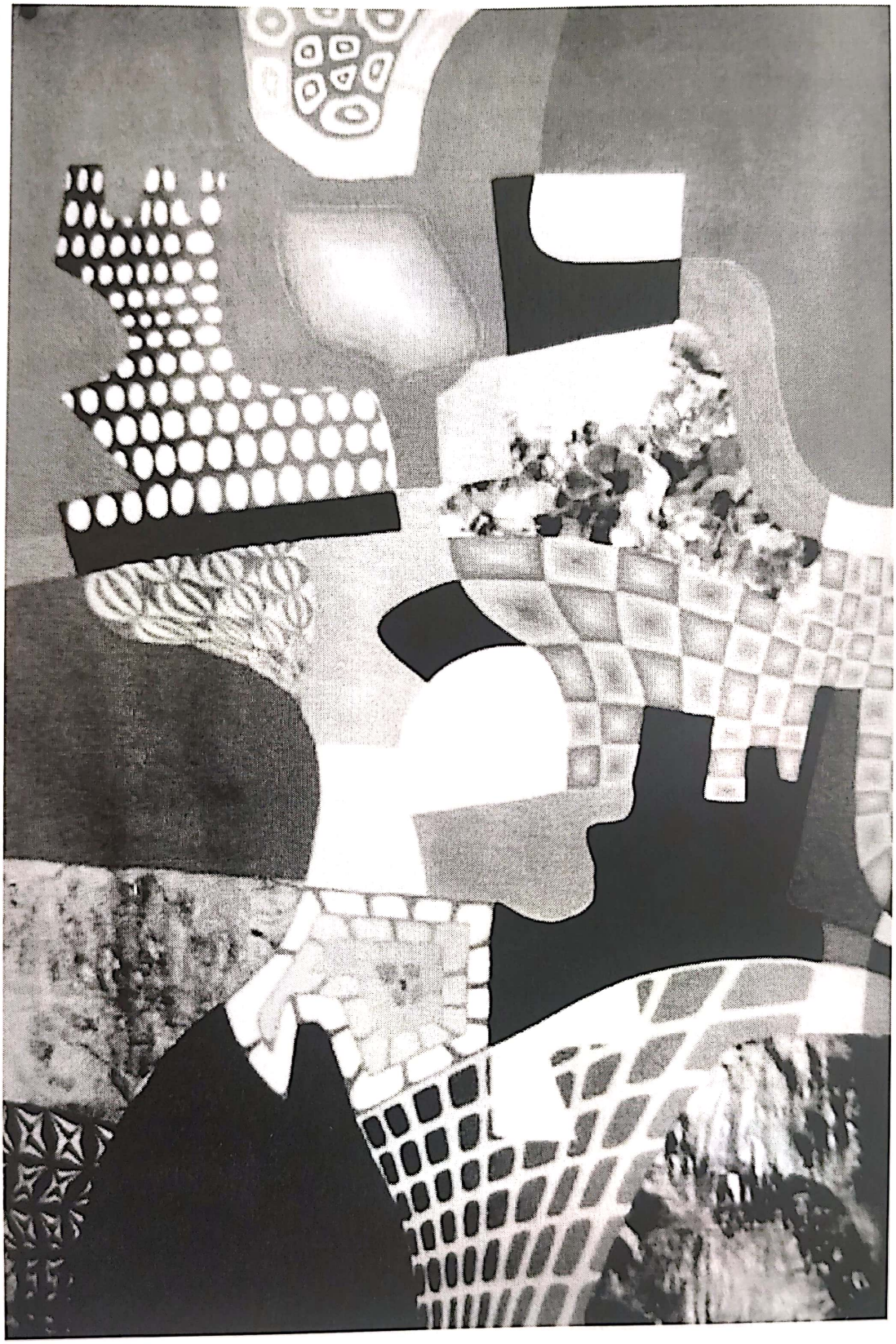
Scanned with OKEN Scanner



Scanned with OKEN Scanner

Scanned with OKEN Scanner

Scanned with OKEN Scanner



Scanned with OKEN Scanner

Pe linia aceasta, a pașilor înainte făcuți în cadrul jocurilor cu iluzia optică și uneori chiar cu mișcarea veritabilă, se pot închipui propuneri care, unele dintre ele, pot pătrunde chiar în tridimensional.

Patru proiecte personale vor veni în sprijinul amatorilor acestor jocuri cu formele, culorile, lumina, toate având aceeași menire: de a sta la baza unor căutări ulterioare. Pe toate le leagă depărtarea de un Op Art arid; sigur că s-ar fi putut păstra rigoarea algoritmică, dar intenția a fost aici mai puțin de ajutor în procesul de învățare și mai mult de a avansa pe linia aceasta a realizării unor lucrări mai artistice, mai elaborate, mai... libere. Așadar, toate sunt raportări la Arta Op, dar în sens invers: nu îndreptându-se spre aceasta, ci – pornind de la regulile ei în ceea ce privește geometria, dinamismul, iluzia optică – tinzând spre întâlnirea cu o artă mai picturală, mai puțin decorativă. Toate sunt doar niște machete, de relativ mici dimensiuni, care sunt, în felul acesta, obiecte de design interior, dar care ar putea constitui, la rigoare, schițe-proiect pentru eventuale lucrări monumentale.

Prima propunere (ca și celelalte, de altfel) face parte din arealul larg al artei non-figurative: nu se dorește redarea lumii vizibile, ci este o invitație pentru înțelegerea unei arte căreia trebuie să-i decriptăm limbajul și mesajele. Și aceasta pentru că în artă există un limbaj care recurge la figuri de stil, la convenții, a căror înțelegere necesită un minimum de cultură artistică. Analiza unei lucrări poate porni tocmai de la această distincție între comunicarea cu un înțeles precis și comunicarea din artă, care presupune multiple interpretări. Dar, practic, în orice analiză a unei compoziții, nu putem porni în mod logic din alt punct decât cel al descrierii acesteia în ceea ce privește desenul (construcția), valoarea (lumina și umbra), culoarea, dimensiunile, tehnica. Aici va fi vorba despre un joc geometric bidimensional, în care ar fi putut fi aplicată foarte bine cerința Artei Op de a se păstra pașii algoritmici în ritmurile urmărite. Dar, în cazul acesta, așa cum spuneam mai sus, dorința a fost tocmai de a se evita explicitul și de a se evada în lumea liberă a artei picturale...

Rămâne însă o lucrare non-figurativă, în care sunt urmărite dialogurile figurilor între ele și a cărei lectură se face parcurgându-se același drum compozițional ca în cazul unei lucrări figurative. În general, acest drum este trasat de autor prin felul în care atrage atenția pe rând asupra diferitelor părți ale compoziției.

În ceea ce privește mijloacele de expresie vizuală, construcția imaginii se întemeiază pe figurile – geometrice, ca și golurile dintre ele –

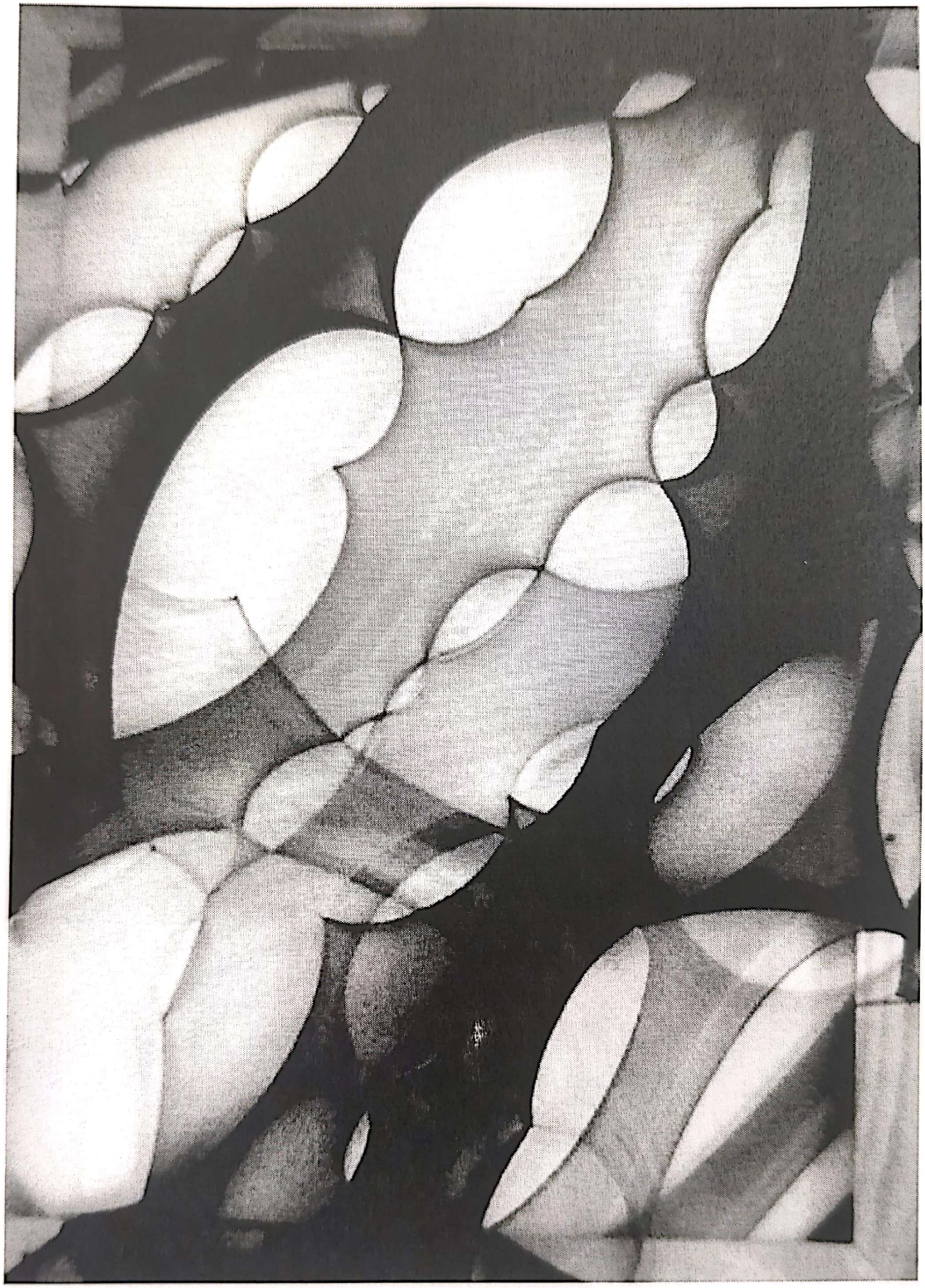
Scanned with OKEN Scanner

rezultate din suprapunerea, în limitele unui cadru din lemn (cu dimensiunile de 70x50cm), a unor fișii din materiale textile. Pot fi considerate module și, dacă s-ar fi urmărit progresia sau gradația în mod matematic, ar fi putut rezulta o veritabilă lucrare Op. În felul acesta, însă doar o sugerează... Am optat pentru acest tip de material textil transparent, nuanțat într-o gamă largă de rafinate griuri colorate, tocmai pentru efectele vizuale care se pot obține. Transparența este cheia în care se poate citi acest parcurs vizual, în care ochiul caută mereu noi posibilități de suprapunere. Contrastul dominant este cel dintre elementele pozitive ale lucrării și cele negative: golurile rămase între ele, goluri care respectă aceleași reguli, ale unor figuri ordonate, peste tot fiind urmărită figura cu laturi curbe: elipsa deformată.

Sintaxa imaginii permite studierea limbajului vizual, în ceea ce privește relația părților între ele și cu întregul, părți reprezentate de figurile căutate pentru armonia și pentru expresivitatea lor, în vederea obținerii echilibrului ansamblului. Repetiție există, ritm de asemenea (nu monoton). Dinamismul este resimțit în fluența liniilor curbe și în direcțiile traseelor liniilor de forță care dirijează privirea: preponderent diagonale.

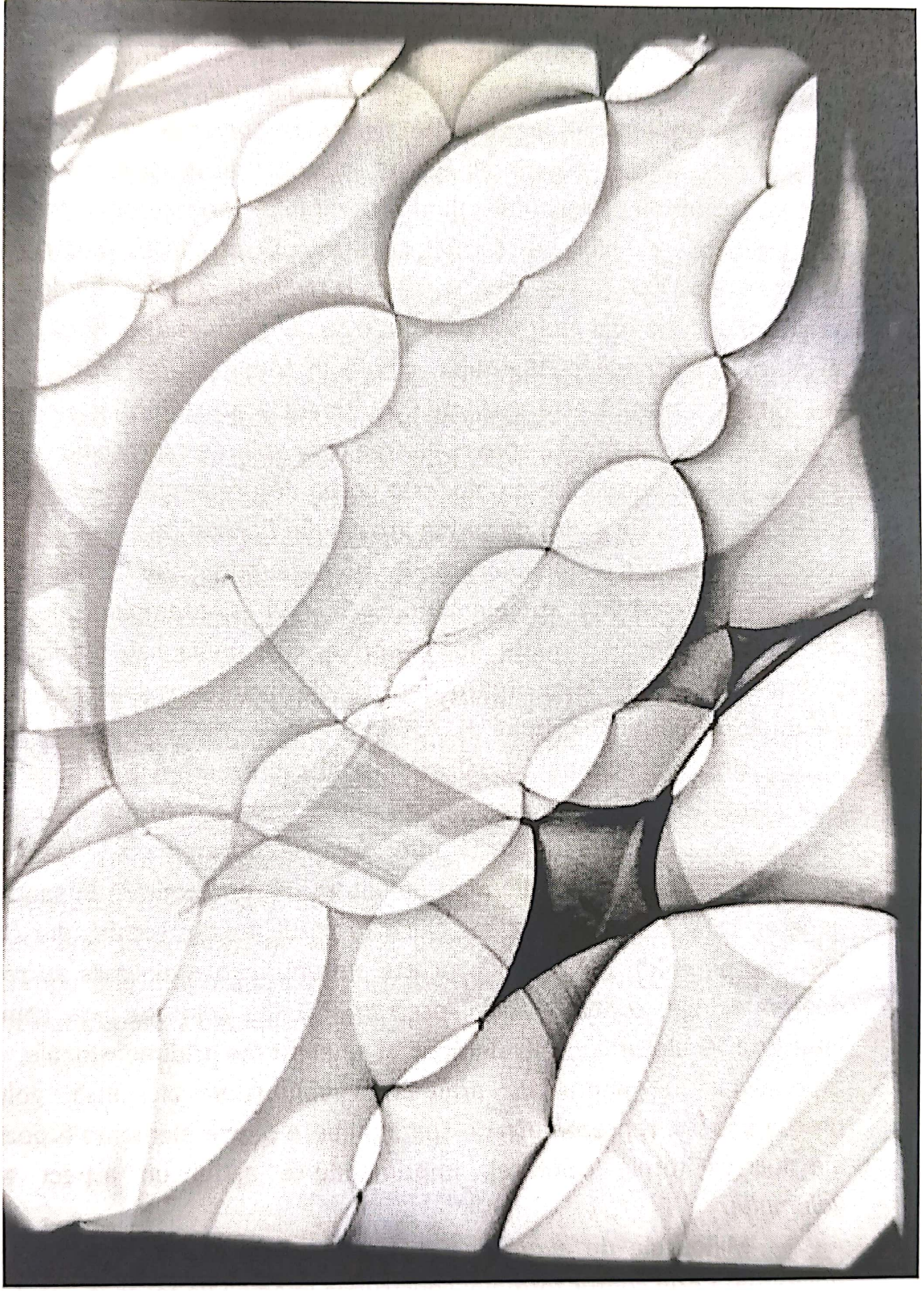
Dat fiind că se caută valorificarea transparenței, aici – poate mai mult decât în oricare dintre celelalte trei lucrări următoare – este cu atât mai important modul de expunere a lucrării. Amplasată fiind pe un fundal alb, petele de culoare devin mai compacte și mai închise; pe un fond negru, localitățile colorate câștigă în strălucire și se deschid. Și sensul în care cade lumina pe lucrare (desigur, și intensitatea acesteia) este foarte important: cu o sursă care o luminează din spate, dispusă contre jour, este evidentă reducerea ei la construcție și la valorare: rămân doar liniile de contur și semitonurile, în timp ce contrastele, precum și orice aluzie la cromatică, dispar.

Scanned with OKEN Scanner



Scanned with OKEN Scanner

Scanned with OKEN Scanner



Scanned with OKEN Scanner

A doua lucrare păşeşte deja între graniţele tridimensionalului, în dorinţa de extindere a Artei Op de la plan la spaţial (cu aceeaşi menţiune asupra unei libertăţi mai mari faţă de rigoarea Op Art-ului). Şi prin operele volumetrice se transmit mesaje sau metafore, ca şi prin lucrările reprezentative altor domenii ale artelor vizuale, dar, în cazul celor tridimensionale, devine mai evident pericolul de a copia realitatea. Desigur, în cazul în care acestea sunt figurative. Lucrarea de faţă este însă o lucrare abstractă. În general, spaţiul sculptural abstract este un spaţiu aparte, căutările artistului fiind îndreptate doar spre realizarea expresivităţii, echilibrului formelor, ritmului, armoniei, contrastelor. Viziunea non-figurativă se raportează nu la obligaţia sculptorului de a oferi privitorului iluzia mai mult sau mai puţin convingătoare a realităţii, ci de a o înlocui cu o nouă configuraţie, creată în totalitate de artist. Singura realitate importantă este realitatea interioară a artistului, iar singura sa grijă este cea îndreptată înspre realizarea unor volume expresive.

În cazul acestui exemplu, este vorba despre macheta unui cub cu latura de 40cm: un cadru de sârmă groasă din fier, pe care se întreţese o multitudine de fire textile, mai groase sau mai subţiri, colorate diferit, într-o gamă contrastantă complementar: G – Vi. Contemplând lucrarea, privirea spectatorului nu se poate opri asupra unuia sau altuia dintre traseele încrucişate şi aleargă o dată cu ele în interiorul acestui spaţiu delimitat de marginile cubului.

Un prim element vizual esenţial al reprezentării tridimensionale este forma: aici, cum spuneam, este vorba despre o formă geometrică simplă: un cub, în care liniile interioare se întreţes tot după reguli geometrice. Volumul (alt element definitoriu al reprezentării în spaţiu, în general, ca şi forma) este doar ghicit în cazul acestei lucrări, din cauza absenţei pereţilor, a laturilor concrete ale unui cub – din care au rămas doar marginile, conturul adică, precum şi liniile colorate care compun interiorul. Sculpturalul, alt element al unei forme tridimensionale, este reprezentat în general de arhitectura volumelor; aici însă, golurile precumpănesc, reprezentate de spaţiile libere dintre elementele pozitive ale lucrării (firele colorate), imprimându-se astfel un aspect aerat *volumului*.

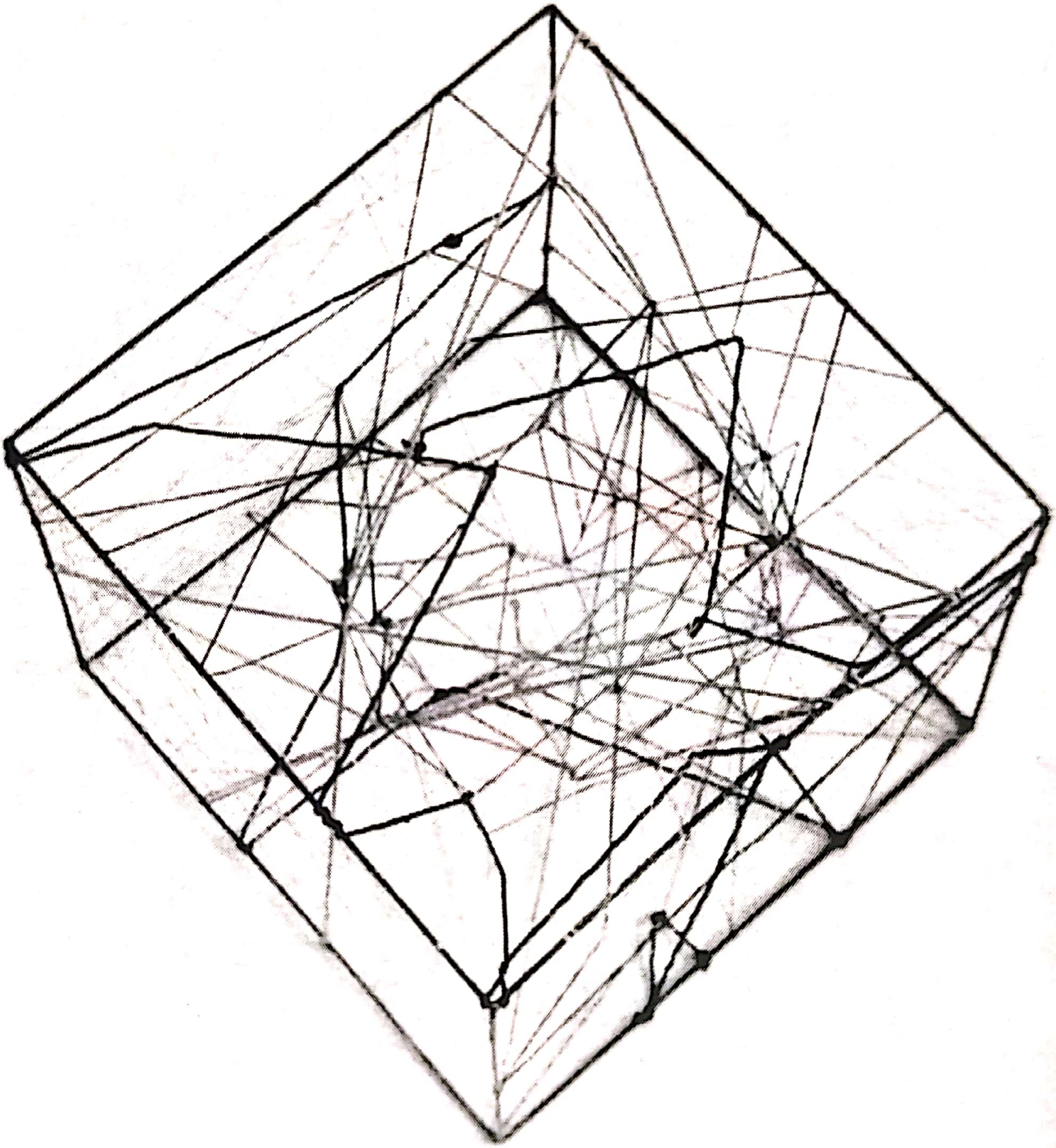
Mijloacele de expresie vizuală în sculptură sunt: desenul, care delimitează prin contur formele: construcţia imaginii (la fel ca în cazul unei lucrări bidimensionale); lumina şi umbra, care, oricum, în cazul tridimensionalităţii nu sunt doar sugerate, ca în clarobscurul pictural, ci sunt reale. Aici, este vorba despre un joc cu lumina care ar putea fi realizat

Scanned with OKEN Scanner

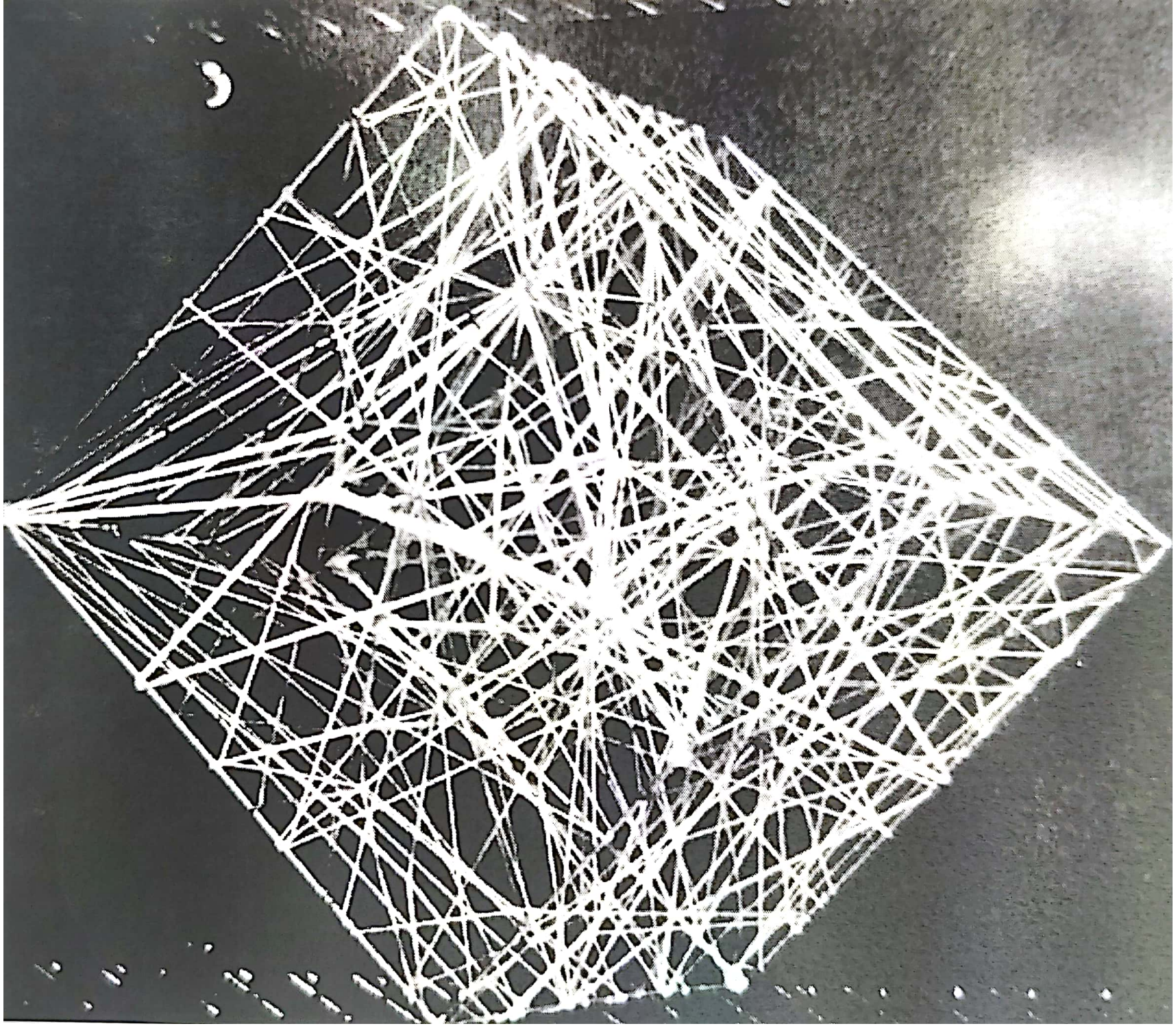
prin amplasarea lucrării, în funcție de efectul scontat, pe un fond sau într-un spațiu colorat în tente deschise (când firele colorate devin mai consistente și evidentă este diferența lor de grosime), ori într-un ambient în care predomină culorile închise (când lucrarea capătă strălucire și accentul cade pe complementaritatea G – Vi), sau contre-jour (caz în care orice cromatică dispare, rețeaua de fire putând fi urmărită doar în ceea ce privește desenul, construcția ei). În rest, cromatica în sine a lucrării poate fi pusă în discuție în legătură cu contrastul puternic între două culori complementare, G și Vi, și aceasta pentru că în această lucrare tridimensională acționează și culoarea. În dialogul de față, fiecare tentă o pune în valoare pe cealaltă. Materialul este și el un factor esențial al reprezentărilor tridimensionale, uneori chiar el este cel care stimulează fantezia artistului; aici, s-a optat pentru firele textile și pentru posibilitatea pe care o oferă acestea din punctul de vedere al variațiilor tentelor.

Sintaxa imaginii permite și în cazul compozițiilor tridimensionale studierea limbajului vizual. Echilibrul, armonia, expresivitatea caracterizează configurația sculpturală a ansamblului, care trebuie să fie unitar, în care părțile relaționează între ele și cu întregul. În acest caz, structura este constituită pe baza repetiției, după o ordine geometrică, în care însă nu se aplică principiile Artei Op de a relua organizat un modul. Există repetiție, a liniei ca element de limbaj vizual, dar jucăușă, depărtată de cea Op (algoritmică). Totuși, nu se ajunge la dezorganizare. Câteva puncte nodale[236] – structuri compoziționale de bază – organizează vectorii[237] aceștia diagonali, care imprimă senzația de mișcare accentuată unei compoziții *browniene*. În această *cameră* cubică, egalitatea axelor excentrice susține centricitatea. Poziția excentrică investește firele cu o tensiune puternică, iar această deviație de la centrul de echilibru al compoziției, împreună cu oblicitatea poziției lor și cu aglomerarea, deși ritmată, conferă dinamism.

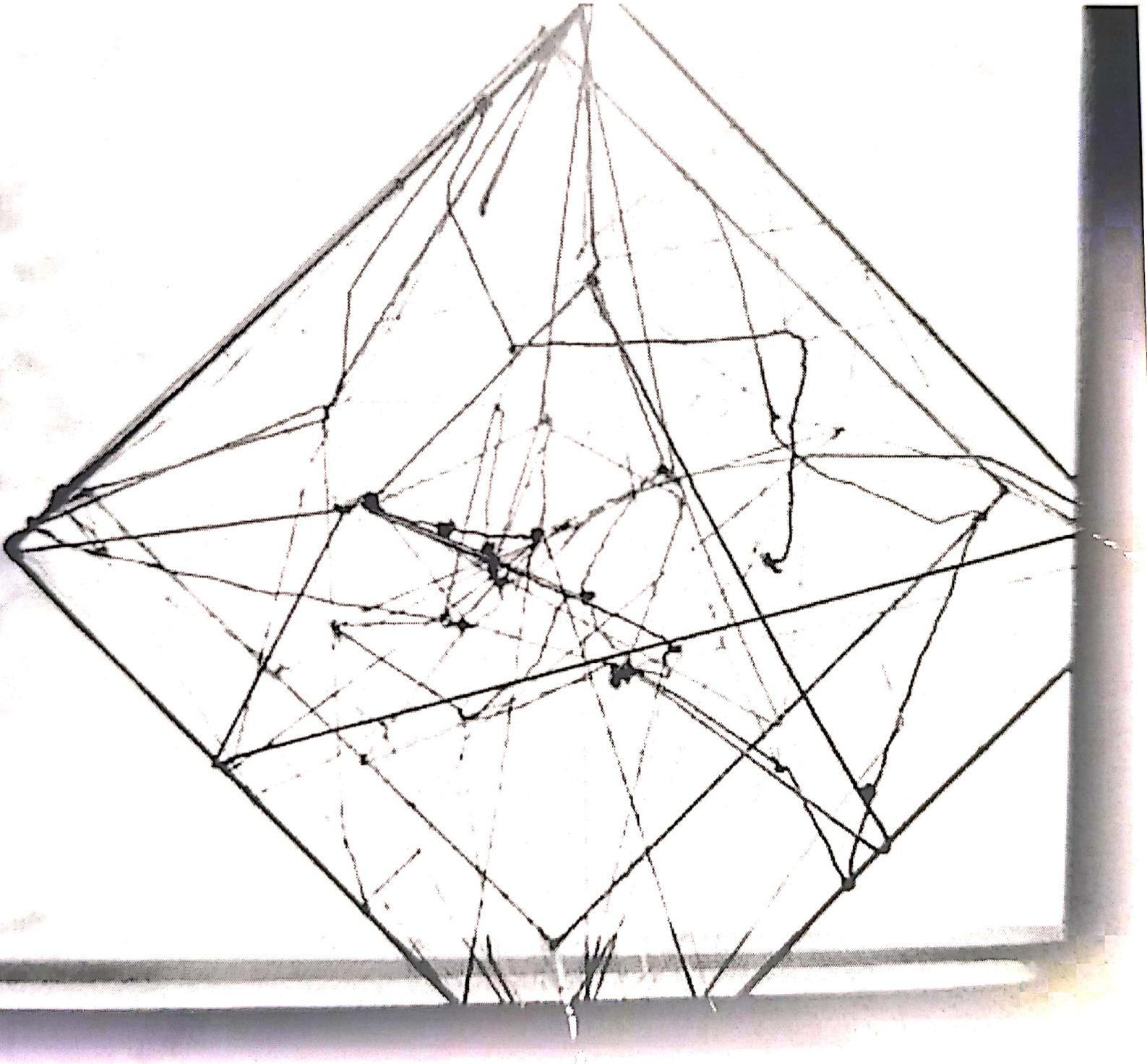
Scanned with OKEN Scanner



Scanned with OKEN Scanner



Scanned with OKEN Scanner



Scanned with OKEN Scanner

Tot un cub din sârmă groasă de fier cu latura de 40cm este și cadrul metalic al celui de-al treilea proiect, o lucrare tridimensională, de asemenea abstractă, în care jocul geometric este realizat prin întreţeserea, de data aceasta, a unor fâșii de aluminiu, de lățimi diferite, dispuse în diverse direcții și având curbaturi variabile.

Așadar, forma ansamblului este și aici geometrică, precum ritmată este și dispunerea benzilor, deși la fel de lipsită de simetria Op Art-ului. Plinuri și goluri intră și aici în același dialog, ca în toate lucrările prezentate în acest subcapitol: aici, dialogul se creează între elementele pozitive, reprezentate de benzi, mai late sau foarte subțiri, și golurile unui spațiu în care acestea se unduiesc, mai abrupt sau mai lin, mai convexe sau mai concave, apropiindu-se de privitor sau, dimpotrivă, atrăgându-l în adâncimea spațiului cubic, într-un joc dinamic, dar de o dinamică parcă mai lentă, mai puțin agresivă decât în exemplul anterior.

În analiza construcției imaginii, structura este realizată din mănunchiuri de linii (ca elemente de limbaj vizual). Valoarea poate fi analizată din punctul de vedere al modului diferit în care este captată și reflectată lumina pe suprafața lucioasă a panglicilor metalice, datorită curburilor acestora. Dacă ne referim la culoare, și în cazul de față (ca și în proiectul anterior) există implicare cromatică: tușele mai mari sau mai mici de roșu pe reversul benzilor, care, în plus, mai are imprimat (acest revers) texturi de ziare. Nu mă voi opri la problema vreunui mesaj transmis de această textură, altul decât cel pur vizual: de simplă *picturalizare* a suprafețelor (panglicile nu sunt foarte late, iar ziarul tipărit, chiar dacă este vizibil, nu constituie decât o simplă vibrare optică). Accentele de roșu însă au suficientă forță vizuală, în contrast atât cu albul fondului de ziar, cât și cu suprafețele metalizate de pe cealaltă parte a benzilor.

Și în această compoziție putem pune în discuție mijloacele de expresie artistică. Locul centrului de echilibru al compoziției nu este ocupat, dar o lucrare prinde viață și coeziune doar dacă jocul vectorilor săi este orientat către un focar, redat aici doar indirect, prin inducție perceptivă. Oricum, omițând referirile directe la centru, stabilitatea de bază a compoziției este estompată și încredințată interacțiunii vectorilor, privitorului revenindu-i sarcina organizării celor văzute, el fiind trimis către centrul indirect sugerat. Acest tip de compoziție suscită o percepere mai rafinată decât în cazul unei lucrări construite stabil, în jurul unui centru vizibil. De altfel, nici în lucrarea anterioară nu fusese vorba despre vreun centru de interes explicit, dar acolo privirea nici nu îl căuta în hățișul firelor colorate; aici, dansul fâșiilor grupează mai rafinat plinurile și golurile. Și în

Scanned with OKEN Scanner

acest al doilea cub, puncte nodale creează – prin încrucișări și prin suprapuneri – centrii unor tensiuni vizuale, prin *opriri dinamice* ale parcursului privirii contemplatorului.

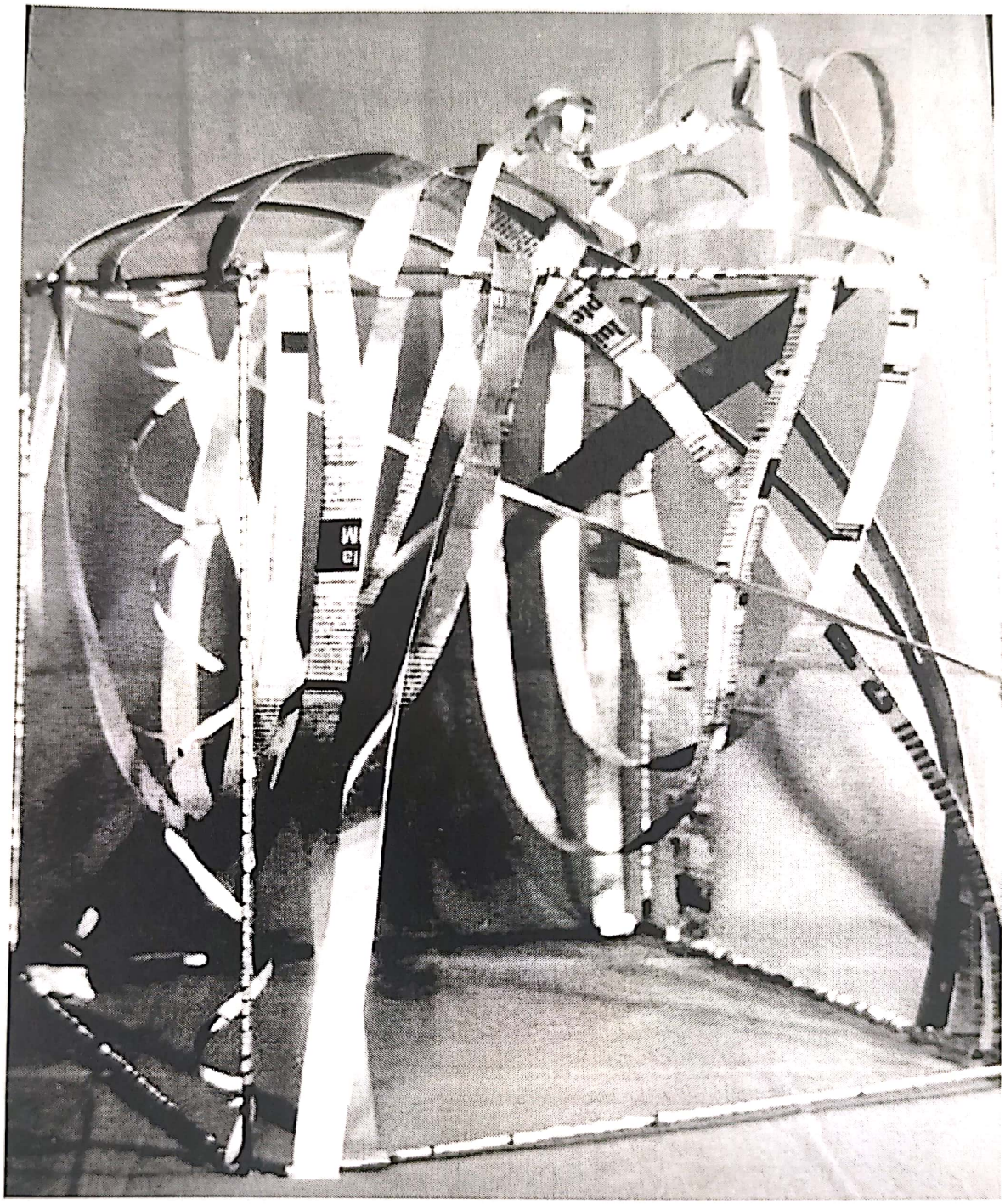
În ceea ce-l privește pe acesta, se știe că, în cazul unei lucrări de artă, foarte importantă este și interacțiunea dintre privitor și lumea contemplată de el, în funcție de poziția lor în spațiu. Considerându-se centru primar al lumii înconjurătoare lui, spectatorul percepe obiectele – inclusiv operele de artă – ca pe elemente excentrice, trimițând un vector spre ele. Dar și acestea, la rândul lor, își trimit proprii vectori spre privitor, uneori atât de intens încât ele nu mai rămân simpli centri secundari. Și aici ajungem la importanța relației în spațiu a celor doi factori: spectatorul și opera. Amplasată într-un spațiu gol, o lucrare tridimensională se transformă într-un centru energetic vizual, care, trimițându-și vectorii în toate direcțiile, încarcă acel spațiu cu tensiune. Înțelegem astfel de ce este necesar ca lucrării să-i oferim suficient spațiu, în care energia creată în jur să aibă loc de mișcare, să se poată dispersa gradual, fără să existe pericolul *întoarcerii* ei spre sculptura căreia să-i blocheze câmpul de acțiune.

Astfel, ca și în lucrarea anterioară, ba chiar poate mai mult decât în cazul aceleia, este necesar să vorbim aici despre spațialitate. Amplasarea cubului nostru – în care jocul fâșiilor este mai complicat, decât în cazul tramei țesute a cubului anterior – reclamă puneri în discuție. Necesitatea (ca și în cazul anterior) a unui spațiu suficient împrejur este evidentă. Dar aici acesta este cu atât mai trebuincios cu cât se pot obține efecte și mai puternice decât acolo: prin etalarea lucrării într-un ambient în care predomină tentele închise sau deschise; sau roșu, care să preia tușele roșii ale panglicilor, dizolvându-le; ori verde, care, prin complementaritate, să le evidențieze; în contre-jour sau chiar dintr-un unghi situat dedesubtul lucrării – fapt care i-ar conferi alte valențe.

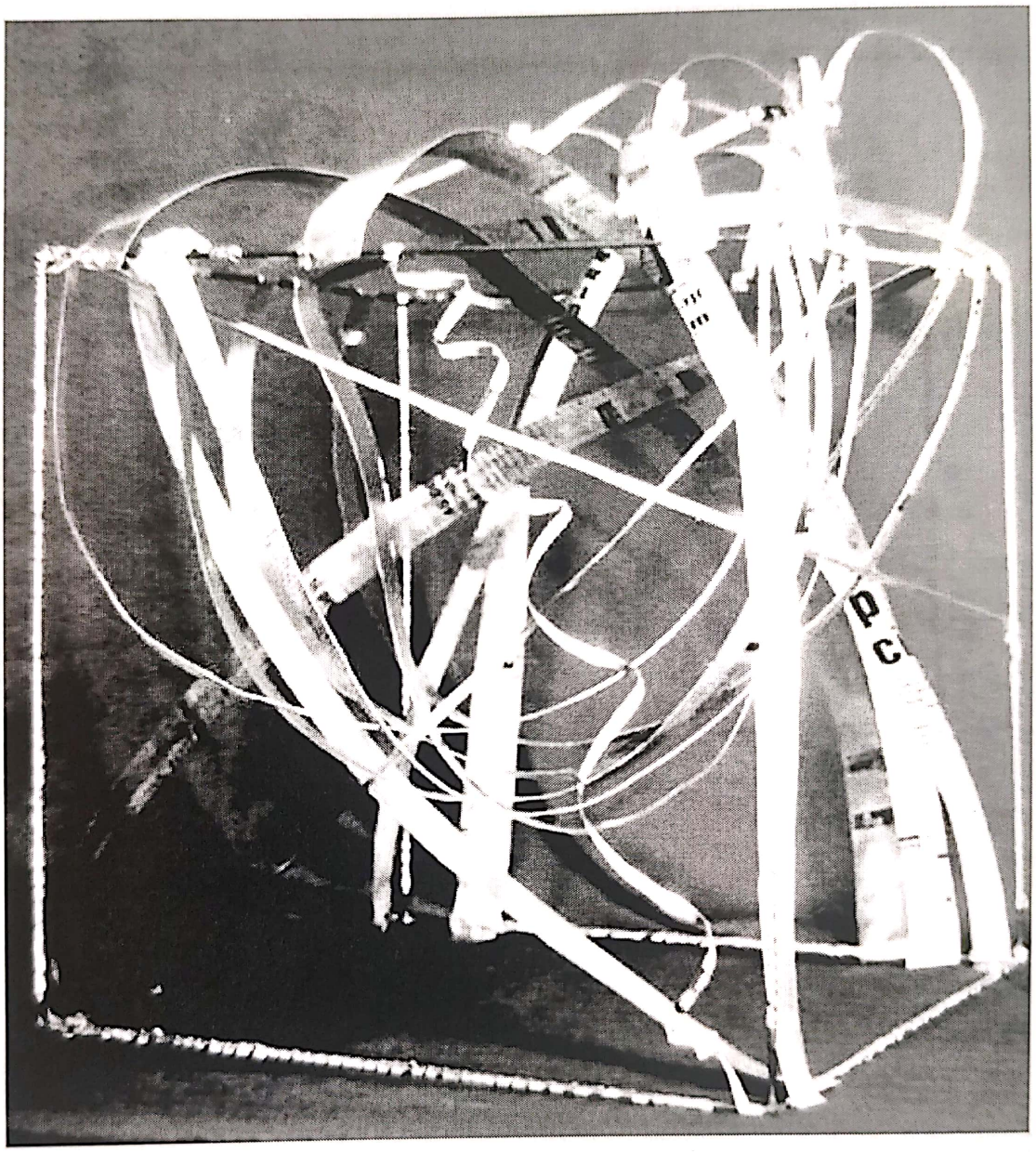
Scanned with OKEN Scanner

Scanned with OKEN Scanner

Scanned with OKEN Scanner



Scanned with OKEN Scanner



Scanned with OKEN Scanner

Scanned with OKEN Scanner

Scanned with OKEN Scanner

În fine, în a patra propunere, spațiul este și mai complicat, fiind combinat din două planuri, intersectate după o axă virtuală verticală. Un spațiu intră în celălalt fără o linie de demarcație vizibilă, rezultând o compoziție care ține și aceasta de domeniul tridimensionalului, dar este modernă prin recursul la un dialog între plinuri și goluri, în favoarea golurilor. Oricum, rațiunea ei este aceeași cu a oricărei lucrări non-figurative: nu de a reflecta vizibilul, ci de a-l restitui sub forma unor semne și simboluri sugestive.

În plus, *citirea* ansamblului este simplificată (sau, poate, dimpotrivă...!) de intervenția posibilității de imprimare a unei mișcării efective lucrării. Unul dintre planuri rămâne fix față de postament, pe când celălalt, dreptunghiul înscris în primul, poate realiza o mișcare de rotație, oferindu-se astfel mereu noi compoziții, ansamblul spațial modificându-se mereu. Ca în orice lucrare cinetică (aici, mișcarea trebuie realizată de spectatorul care poate alege un unghi sau altul al rotației), percepția ei este numai un moment al unui proces mult mai complex: imaginația. Obiectul analizei nu este constituit de o singură imagine, ci de o succesiune de imagini, dintre care nici una nu poate fi considerată privilegiată sau măcar mai semnificativă decât celelalte. Ceea ce interesează nu este o imagine sau alta, ci ritmul în care acestea se produc, se asociază, se schimbă. În plus, în centrul atenției este definirea unui nou concept de spațiu, un spațiu pur optic, care elimină total constrângerea perspectivei geometrice și a unghiului de privire unic.

Inițial, privirea este atrasă de traseele compoziționale ale unor discuri din alamă sau din inox, de diferite dimensiuni, suspendate prin sârme subțiri, care se oferă privitorului dispuse în diverse unghiuri, într-un joc care încearcă și de data aceasta desprinderea de rigurozitatea seacă a legilor geometriei stricte ale unui Op Art facil prin ostentație. Alcătuirea este structurată printr-o serie de vectori care conduc privirea spre ramele ce limitează cele două planuri despre care vorbeam mai sus, intersectate – și aceasta pentru că cele două planuri nu sunt doar sugerate prin dispunerea discurilor, ci sunt chiar conturate prin două șasiuri ca două rame de tablouri (cel mare are dimensiunile de 60x80cm). În general, rama definește tabloul ca pe o entitate închisă, un centru care își exercită efectele dinamice asupra spațiului înconjurător, cât și asupra propriului său câmp vizual. Este baza pe care se încheagă compoziția unei opere. Și aici cele două rame au același rol: de a separa compoziția de ceea ce se află în jur, pentru a indica existența unei lumi în sine, detașată de restul. Aici ramele sunt argintate, iar câteva laturi negre pe câte una dintre fețele lor

Scanned with OKEN Scanner

alcătuiesc un parcurs care orientează privirea în jos, către postamentul care alcătuiește *soclul* lucrării. Nu este vorba despre un soclu în adevăratul sens al cuvântului, pentru că el nu este un volum, ci este doar o placă bidimensională, un al treilea plan, care se opune celorlalte, ca o a treia dimensiune, concretă de data aceasta, a ansamblului spațial.

Aici, cum spuneam, este vorba despre o formă compusă: două dreptunghiuri intersectate pe o axă verticală (virtuală) situată în mijlocul lor. Volumul, alt element al reprezentării în spațiu, se modifică în această lucrare în funcție de mișcarea unuia dintre dreptunghiuri. Arhitectura volumelor este realizată printr-o serie de plinuri – discurile – și o serie de goluri – spațiile dintre ele.

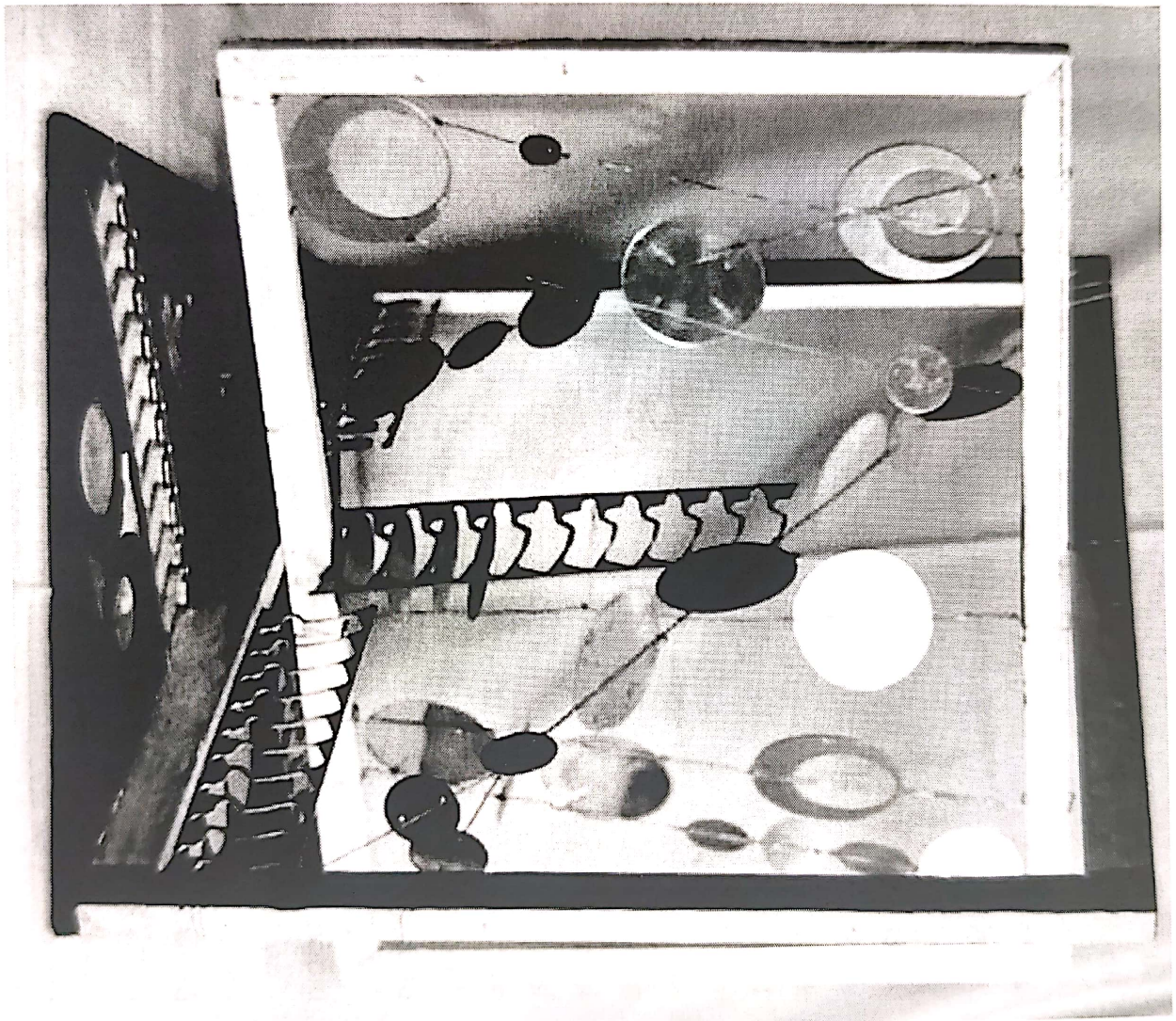
În ceea ce privește mijloacele de expresie vizuală: desenul delimitează prin contur formele, atât pe cele mari, cadrele, cât și pe cele mici, discurile; în legătură cu lumina și umbra, în acest caz, razele de lumină sunt reflectate de suprafețele metalice ale discurilor și de argintiul ramelor și sunt absorbite de porțiunile negre, mate. Rezultatul este și un contrast expresiv între lucios și mat. Un alt contrast al lucrării este cel cromatic: culoarea acționează și în acest caz: există un dialog între negru și suprafețele metalice: negrul suportului și al unor rame, auriul discurilor și al unor grilaje, precum și argintiul ramelor și al câtorva discuri, ba chiar și arămiul sârmelor ce alcătuiesc traseele compoziționale. Materialul din care este realizată lucrarea îmbină lemnul cu metalul, așadar, matul cu luciosul, luciul metalului impunând aici o structurare care urmărește exploatarea reflexelor de lumină pe suprafețe.

În sintaxa imaginii, structura este constituită pe baza unui principiu de repetiție după o ordine geometrică. Considerând un element ca semn – în cazul de față discul –, putem spune că acesta este repetat, dar rămâne mereu recognoscibil în diferite dispuneri, mărimi, asociații. Aici se constată doar un ritm simplu, fără să fie monoton: modulul reluat își schimbă dimensiunea, orientarea, chiar și culoarea (nu și forma), unul dintre discuri putând fi socotit – prin argintiul său și prin amplasarea lui în centrul geometric al întregii lucrări – ca centru de interes, deși poate e prea mult spus în acest caz. Într-o compoziție, un centru este indispensabil, fie că este marcat explicit sau nu, pentru că el servește întregului ansamblu ca punct de reper în jurul căruia acesta (ansamblul) își află organizarea, nerămânând doar o rețea de forțe suspendate în gol. Și în cazul acestei lucrări: vectorii încrucișați, care urmăresc diferite direcții, dau naștere unor puncte nodale, ce constituie structura de bază a compoziției. Rezultă o lucrare în care predomină diagonalele, dinamică așadar, dar închisă (să ne

Scanned with OKEN Scanner

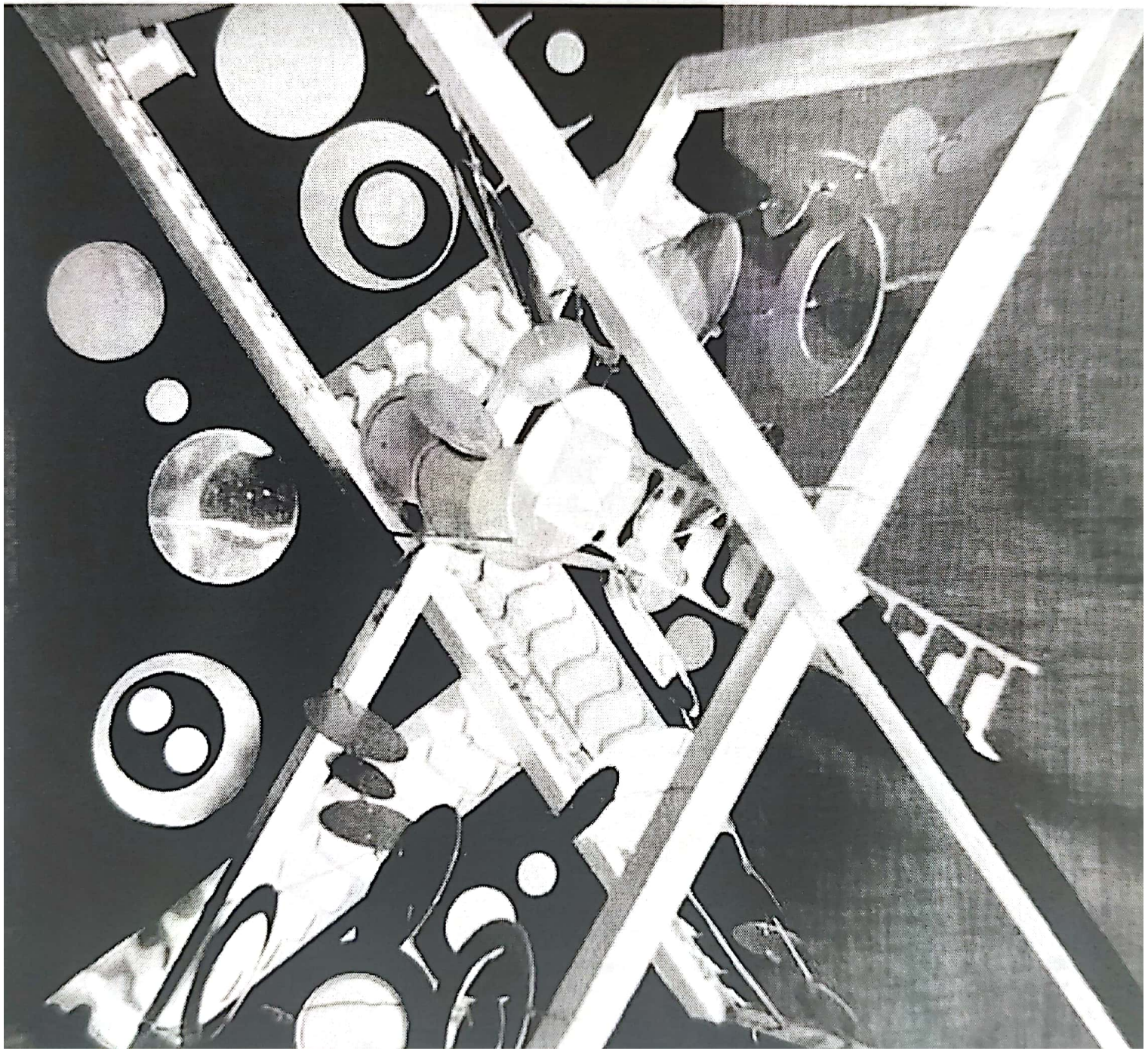
imaginăm cum ar fi arătat aceasta fără rame[238] evidente sau fără unele dintre laturi...).

Scanned with OKEN Scanner



Scanned with OKEN Scanner

Scanned with OKEN Scanner



Scanned with OKEN Scanner

Scanned with OKEN Scanner

Scanned with OKEN Scanner

ÎNCHEIERE

Cu mai mult sau mai puţină rigoare ştiinţifică, artiştii Op au instaurat un nou stil, un nou mod de a vedea lumea, arătând că elementele de limbaj: linia, punctul, pata, organizate după reguli proprii, pot figura singure forma artistică, sugerând, pe suprafaţa tabloului, a treia dimensiune; în plus, planurile pot fi permutabile şi se pot *mişca* – pe retina privitorului –, influenţându-i acestuia mecanismele vederii și inducându-i o percepţie ambiguă dar fermecătoare.

Încă din anii 60, Arta Op a fost un punct de plecare și un izvor de inspirație pentru artiștii timpului, dar și pentru cei de după. O artă care se folosește de iluzia optică pentru a sugera mișcarea și volumul pe o suprafață bidimensională recurge inerent la formule împrumutate din arta decorativă. Acesta este domeniul în care Op Art-ul își găsește cele mai multe ecouri și aplicații: fie că este vorba despre aplicații în designul vestimentar, grafic, industrial sau ambiental. Sau își dă mâna cu fractalii. Ori, așa cum am văzut, Arta Op poate avea aplicații metodologice, prin care se poate înțelege jocul cu forma ori poate fi ajutor în înțelegerea științei culorii, cromatologia.

S-au făcut clasificări ale acestei arte[239], i s-au căutat dezideratele estetice[240], iar artiștii Op se întrec și în zilele noastre în a experimenta noi tehnici și materiale: chiar dacă această artă rămâne fidelă suprafeței, artiștii își vor îmbogăți mereu paleta de posibilități, uneori în combinații frapante.

Un proiect care este o încercare de interdisciplinaritate, de extindere a Artei Op spre aplicațiile sale practice, nenumărate de altfel, trebuie să se oprească în primul rând la cele din design – de produs, ambiental. Prin lucrările unora dintre reprezentanţii săi[241], Op Art-ul a pătruns în mediul modei[242] şi al publicităţii, încă de la naşterea acestei mişcări.

Arta Optică poate relaționa cu fractalii, chiar se naște o nouă estetică, *artificială*, care evoluează într-un ritm rapid, în funcţie de posibilităţile permise de informatică. Arta fractală apare ca una dintre primele forme convingătoare ale artei pe calculator. În ceea ce priveşte relaţia Artei fractalilor cu Arta Op, le uneşte, desigur, iluzia optică şi geometria.

Dar un proiect atât de cuprinzător nu poate face abstracţie de aplicația metodologică. Recurgând la o gramatică și la un vocabular aparte,

în care predomină modulul ca element repetitiv, această artă poate deschide porți largi creativității învățăceilor.

În ceea ce privește știința culorii, cromatologia, prin lucrări care ar putea fi și Op se pot demonstra sau, dimpotrivă, complica, inversa sau chiar anula efectele optice așteptate.

Scanned with OKEN Scanner

GLOSAR

ALL OVER – (pict.) tratamentul non-diferențiat al suprafeței unei lucrări bidimensionale, care, astfel, nu are un centru de interes

ANIZOTROPIC – proprietate a unui corp de a prezenta caracteristici mecanice, optice, electrice, magnetice etc. variate

ANTISIMETRIE – însușirea unui sistem fizic, a unei funcții matematice de a avea proprietăți opuse celor inițiale, printr-o transformare simetrică față de un centru de simetrie

ARTĂ CINETICĂ (CINETISM) – direcție în arta modernă cuprinzând o serie de tendințe, curente și grupări preocupate de reprezentarea sau aplicarea mișcării în artele vizuale

AUTOSIMILARITATE – proprietatea unui obiect la care întregul este exact sau aproximativ similar cu o parte a lui

CLAROBSCUR – procedeu grafic și pictural de distribuire gradată a luminii și a umbrelor în vederea redării volumelor prin efecte de contrast puternice

DRUG CULTURE – grupuri de oameni uniți de o înțelegere comună a sensului și a valorii (bună sau nu) a încorporării în viața cuiva a drogurilor

ECHIPARTIȚIE – repartizare egală a unei substanțe, a unei forțe etc. între diversele componente ale unui ansamblu

ENVIRONNEMENT – termen generic folosit în artă pentru a descrie procesul artistic sau opera de artă în care artistul este în dialog direct cu mediul – văzut ca un context politic, istoric, social

FRACTAL – curbă sau formă foarte neregulată pentru care orice parte aleasă în mod convenabil devine similară ca formă cu o alta mai mare sau mai mică, în momentul în care cea dintâi este mărită, respectiv redusă la dimensiunea celei de-a doua

GRIZARE – amestec de ușoară modificare a strălucirii unei tente cu complementara ei, sau de tulburare a unei tente deja rupte sau a unei tente pure cu puțin gri valoric – un fel nespecific de *rupere* a ei, în ambele variante rezultând griuri colorate

HAPPENING – formă de manifestare artistică în care spectacolul improvizat presupune o participare activă a publicului, urmărindu-se o creație artistică spontană și anularea distanței dintre realitate și artă

HOLOGRAMĂ – fotografie tridimensională; placă fotografică pe care sunt înregistrate, sub forma unor dungi fine și paralele, atât amplitudinile undelor luminoase care vin de la un obiect, cât și fazele acestor unde

Scanned with OKEN Scanner

ILUZIE OPTICĂ – percepere vizuală denaturată a unor obiecte sau figuri din realitate, datorită particularităților de formare a imaginilor pe retină

IMBRICAT – suprapus parțial, în genul solzilor de pește, al țiglelor sau șindrilelor de pe un acoperiș

INSTALAȚIE – modalitate de exprimare în arta vizuală contemporană, în care se utilizează diverse materiale dispuse într-un spațiu tridimensional, pentru a oferi spectatorului o experiență particulară inedită în circumstanțe determinate. Instalația nu este limitată la spațiul unei galerii, ci se poate manifesta prin combinarea diverselor medii de exprimare în orice spațiu public sau privat

KINETOSCOP – aparat cu ajutorul căruia se poate reconstitui o mișcare, privind printr-o lupă imagini fotografice care se succed repede

LITOGRAFIE – metodă de reproducere și de multiplicare pe hârtie a textelor, desenelor, figurilor etc., prin utilizarea de negative imprimate sau desenate pe o piatră specială, calcaroasă

MOAR – țesătură de mătase ori de bumbac mercerizat, care imită efectul optic obținut prin suprapunerea a două țesături rare și transparente, schimbându-și aspectul după poziția din care e privită

MODUL – unitate de lungime convențională, folosită în arhitectura clasică pentru determinarea proporțiilor elementelor componente ale unei construcții, ale unui ordin arhitectonic

NATURALISM – curent sau tendință în artă și literatură, care se caracterizează prin observarea riguroasă a faptelor din realitatea obiectivă, prin redarea lor fidelă, cu preferința pentru aspectele urâte, vulgare ale naturii omenești

NON-EUCLIDIAN(Ă) geometrie – ramură a geometriei în care se infirmă postulatul lui Euclid privitor la două drepte paralele tăiate de o secantă

OP ART – curent în arta europeană și americană din anii 50-60 ai sec. XX, inspirat din constructivismul și abstracționismul de la începutul secolului, ce își propunea dinamizarea privirii prin geometrizarea și modularea imaginii, procedeu care dă iluzia unei mișcări a formelor; în pictură, procedeul a recurs la aplicarea unor reguli ale fizicii culorilor și la acțiunea lor reciprocă în câmpul cromatic.

PAPIER MACHÉ – pastă plastică din hârtie macerată în apă și clei, din care se confecționează obiecte de artă decorativă sau imitații de sculpturi

POST-IMAGINE (*AFTER IMAGE*) – un tip de iluzie optică, în care o imagine continuă să apară pentru scurt timp, chiar și după expunerea la imaginea reală a luat sfârșit. Există două tipuri majore de persistență a imaginii: o persistență a imaginii pozitive și o persistență a imaginii negative

Scanned with OKEN Scanner

READY MADE – termen introdus în arta modernă de Marcel Duchamp pentru a desemna obiecte obișnuite, *gata făcute*, prezentate, scoase din contextul cotidian, drept opere de artă

ROTORELIEF-uri – desene pe cercuri de carton realizate de Marcel Duchamp, care erau învârtite pe o placă de fonograf, apărând tridimensionale

SERIGRAFIE – procedeu de imprimare (pe lemn, sticlă, textile etc.) cu ajutorul unui ecran de mătase

SOFTWARE – suită de limbaje și de programe, care permit unui sistem electric de elaborare a datelor să-și dezvolte operațiile pentru care este destinat

TESSELATION – placarea unei suprafețe, fără suprapuneri și fără spații, cu dale de diferite dimensiuni și forme, pe baza unui model repetitiv

TROMPE-L'OEIL – tehnică artistică utilizată în pictură în scopul creării iluziei de tridimensionalitate cu ajutorul imaginilor realiste

TUȘĂ – (artă) felul de a aplica culoarea cu pensula pe pânza unui tablou, care definește stilul unui pictor

Scanned with OKEN Scanner

Scanned with OKEN Scanner

BIBLIOGRAFIE

LUCRĂRI DE SPECIALITATE

Barrett, Cyril, *Op Art*, London, Studio Vista Limited, 1970

Brustureanu, Cornelia, *Repere estetice în vestimentație*, Iași, Editura Artes, 2012

Ching, Francis D.K., Binggeli, Cokky, *Interior design. Illustrated*, New Jersey, John Wiley & Sons, 2005

Constantin, Paul, *Culoare, artă, ambient*, Bucureşti, Editura Meridiane, 1979

Curteza, Antonela, *Design vestimentar,* Iaşi, Editura Ankarom, 1998

Escher, M.C., *L'oeuvre Graphique*, Berlin, Taschen, 1990

Fashion. A History from the 18th to the 20th Century. The Collection of the Kyoto Institute, vol.II: *20th Century*, Köln, Taschen, 2006

Fiell, Charlotte & Peter, *Industrial Design A-Z*, Köln, Taschen, 2003

Fogg, Marnie (ed.), *Moda – Istoria completă*, București, Editura RAO, 2015

Glibota, Ante, *Carte blanche a Denise Rene. Aventure geometrique et cinetique*, Paris, Art Center, 1984

Haşegan, Miruna, *Imprimeurile industriale, artă şi tehnologie*, Iaşi, Editura Artes, 1998

Holzhey, Magdalena, *Victor Vasarely 1906-1997. Pure Vision*, Köln, Taschen, 2005

Maşek, Victor Ernst, *Designul şi calitatea vieţii*, Bucureşti, Editura ştiinţifică şi enciclopedică, 1988

Mihăilescu, Dan, *Limbajul culorilor şi al formelor*, Bucureşti, Editura Ştiinţifică şi Enciclopedică, 1980

Nanu, Adina, *Arta pe om. Look-ul și înțelesul semnelor vestimentare*, București, Editura Compania, 2001

Oliver, Dick, *Fractali*, București, Editura Teora, 1996

Parola, Rene, *Optical Art. Theory and Practice*, New York, Van Nostrand Reinhold Company, 1969

Popper, Frank, *L'art cinetique*, Paris, Gauthier-Villars Éditeur, 1970

Raizman, David, *History of Modern Design. Graphics and Products since the Industrial Revolution*, London, Laurence King Publishing, 2003

Sarcone, Gianni A. & Weber, Marie-Jo, *Fantastic Optical Illusions. Over 150 Deceptive Images, Visual Tricks and Optical Puzzlers*, London, Carlton Books, 2006

Schöffer, Nicolas, *Noul spirit artistic*, București, Editura Meridiane, 1973

Seitz C. William, *The Responsive Eye*, New York, The Museum of Modern Art, 1965
Sficlea, Obreja Magda, *Designul cotidianelor între constrângeri și libertăți*, Iași, Editura Artes, 2005

LUCRĂRI CU CARACTER GENERAL

Achiței, Gheorghe, *Frumosul dincolo de artă*, București, Editura Meridiane, 1988
Arbore, Grigore, *Futurismul*, București, Editura Meridiane, 1975
Ardenne, Paul, *Art l'age contemporain. Une histoire des arts clasiques à la fin du XXème siècle,* Éd. du Regard, 1997
Argan, Giulio Carlo, *Arta modernă. 1770-1970*, vol.II, București, Editura Meridiane, 1982
Arnheim, Rudolf, *Arta și percepția vizuală. O psihologie a văzului creator*, București, Editura Meridiane, 1979
Arnheim, Rudolf, *Forța centrului vizual*, București, Editura Meridiane, 1995
Bordier, Roger, *L'objet contre l'art*, Éd. Hachette, 1972
Bouleau, Charles, *Geometria secretă a pictorilor*, Bucureşti, Editura Meridiane, 1979
Châtelet, Albert Bernard, Groslier, Philippe (coord.), *Istoria artei,* Bucureşti, Editura Univers Enciclopedic, 2006
Cirlot, Juan Eduardo, *Pictura contemporană*, București, Editura Meridiane, 1969
Croix, Horst de la, Tansey, R.G., *Art through the Ages,* Harcourt Brace Jovanovich, Publishers, Orlando, Florida, 1996
Dorival, Bernard, *Pictori francezi ai secolului XX. Nabiști, fovi, cubiști, 1889-1914*, vol.I, București, Editura Meridiane, 1983
Dumitrescu, Zamfir, *Structuri geometrice, structuri plastice*, Bucureşti, Editura Meridiane, 1984
Eco, Umberto, *Opera deschisă. Formă şi indeterminare în poeticile contemporane,* Piteşti, Editura Paralela 45, 2002
Elsen, Albert, *Temele artei. O introducere în istoria și aprecierea artei*, vol.II, București, Editura Meridiane, 1983
Fleming, William, *Arte și idei*, vol.II, București, Editura Meridiane, 1983
Florenski, Pavel, *Perspectiva inversă şi alte scrieri,* Bucureşti, Editura Humanitas, 1997

Scanned with OKEN Scanner

Fride-Carrassat, Patricia, Marcade, Isabelle, *Mișcări artistice în pictură*, București, Editura Enciclopedia RAO, 2007
Frontisi, Claude (coord.), *Istoria vizuală a artei*, București, Editura Enciclopedia RAO, 2003
Frunzetti, Ioan, *Pegas între Meduză și Perseu*, vol.I, *Gâlceava și împăcarea văzului cu lumea*, București, Editura Meridiane, 1985
Gowing, Lawrence (ed.), *A History of Art*, Oxfordshire, Grange Books, 1995
Harrison, Charles & Wood, Paul, *Art in Theory. 1900-2000. An Anthology of Changing Ideas*, Oxford, Blackwell Publishing, 2003
Hazan, Fernand (ed.), *Istoria ilustrată a picturii. De la arta rupestră la arta abstractă*, București, Editura Meridiane, 1973
Heartney, Eleanor, *Art & Today*, London, Phaidon Press, 2008
Hollingsworth, Mary, *Arta în istoria umanităţii*, Bucureşti, Enciclopedia RAO, 2004
Ioniță, Codrina-Laura, *Invizibilul în arta abstractă a secolului XX. Kandinsky, Mondrian, Malevich*, Chișinău, Editura Tehnică – Info, 2004
Jaffé, Hans L.C., *Piet Mondrian*, New York, Harry N. Abrams, In., 1985
Janson, Anthony F., *History of Art*, New York, Harry Abrams, 1986
Laneyrie-Dagen, Nadeije, *Pictura, secrete și dezvăluiri*, București, Editura Enciclopedia RAO, 2004
Les grands maîtres de la peinture, Paris, Éd. Hachette, 1989
Lucie-Smith, Edward, *L'art d'aujourd'hui*, Paris, Bookking International, 1996
Manolescu, Ion, *Videologia. O teorie tehnoculturală a imaginii globale*, Iaşi, Editura Polirom, 2003
Maşek, Victor Ernest (antologie, prefață și traduceri), *Arta viitorului. Prospecțiuni estetice*, București, Editura Meridiane, 1979
Maşek, Victor Ernst, *Artă şi matematică*, Bucureşti, Editura politică, 1972
Oprescu, George, *Theodore Gericault*, București, Editura Meridiane, 1962
Passeron, René, *Opera picturală și funcțiile aparenței*, Bucureşti, Editura Meridiane, 1982
Piper, David, *The illustrated history of art*, New Jersey, Crescent Book, 1995
Raicu, Lucian, *Grafic și vizual între clasic și modern*, București, Editura Paideia, 2002
Riegl, Alois, *Istoria artei ca istorie a stilurilor*, București, Editura Meridiane, 1998
Soutif, Daniel, *L'art du XXe siècle. 1939-2002. De l'art moderne à l'art contemporain*, Paris, Citadelle & Mazenod, 2005

Scanned with OKEN Scanner

Urmă, Maria, *Spaţiul în artele vizuale,* Iaşi, Editura Junimea, 2001
Walther, Ingo F. (ed.), *Art of the 20th Century*, Köln, Taschen, 2000
Zaharia, D.N., *Antinomicul în arta contemporană,* Iaşi, Editura Artes, 1999

DICȚIONARE ȘI ENCICLOPEDII

Constantin, Paul, *Mică enciclopedie de arhitectură, arte decorative și aplicate moderne*, București, Editura Științifică și Enciclopedică, 1977
Grigorescu, Dan, *Dicționarul avangardelor*, București, Editura Enciclopedică, 2003
Larousse – Dicţionar de curente picturale, Bucureşti, Editura Niculescu S.R.L., 2000
Prut, Constantin, *Dicționar de artă modernă*, București, Editura Albatros, 1982
Turner, Jane (coord.), *The Dictionary of Art,* vol.1, 6, 8, 9, 11, 18, 19, 20, 22, 23, 26, 28, 31, New York, Grove'Dictionaries, 1996
Virmaux, Alain și Odette, *Dicționar de mișcări literare și artistice contemporane*, București, Editura Nemira, 2001

ADRESE WEB

https://en.wikipedia.org/wiki/Fractal_art
https://en.wikipedia.org/wiki/Clifford_A._Pickover
https://en.wikipedia.org/wiki/Heinz-Otto_Peitgen
http://www.jeanpaul-agosti.fr/parcours/biographie
http://www.leonardo.info/gallery/gallery341/agosti.html
http://fr.contemporain.wikia.com/wiki/Carlos_Ginzburg
https://en.wikipedia.org/wiki/Carlos_Ginzburg
http://www.leonardo.info/gallery/gallery341/ginzburg.html
http://www.leonardo.info/gallery/gallery341/berko.html
http://scottdraves.com/about.html
https://en.wikipedia.org/wiki/Scott_Draves
https://en.wikipedia.org/wiki/Fractal_art
http://www.eschergranada.com/en/exhibition/sections/itemlist/category/17-section-7
https://en.wikipedia.org/wiki/Patrick_Hughes_%28artist%29
http://www.flowersgallery.com/artists/view/patrick-hughes

Scanned with OKEN Scanner

NOTE

[1] Vezi Codrina Ioniță, *Invizibilul în arta abstractă a secolului XX*, Chișinău, Editura Tehnică – INFO, 2004, p.9-10

[2] Nicolas Schöffer, *Noul spirit artistic*, București, Editura Meridiane, 1973, p.126-128

[3] Horst de la Croix, R.G. Tansey, *Art through the Ages,* Harcourt Brace Jovanovich, Publishers, Orlando, Florida, 1996, p.865

[4] O cerinţă era utilizarea materialelor non-picturale, metal, sticlă, plastic, urmărindu-se strălucirea texturilor; efectele de transparenţă şi de reflexie erau căutate şi ele pentru impactul vizual. Cf. *Larousse – Dicţionar de curente picturale,* Bucureşti, Editura Niculescu S.R.L., 2000, p.228, s.v. *Op-art*

[5] Cyril Barrett, *Op Art*, London, Studio Vista Limited, 1970, p.38

[6] Seitz C. William, *The Responsive Eye*, New York, The Museum of Modern Art, 1965, p.18

[7] Dore Ashton, *Temoignage*, in Ante Glibota, *Carte blanche a Denise Rene. Aventure geometrique et cinetique*, Paris, Art Center, 1984, p.19

[8] După cum afirmase Pontus Hulten. *Ibidem*, p.9

[9] Frank Popper, in Jane Turner (ed.), *The Dictionary of Art*, vol.18, New York, Grove's Dictionaries Inc., 1996, p.62, s.v. *Kinetic art*

[10] Juan Eduardo Cirlot, *Pictura contemporană*, București, Editura Meridiane, 1969, p.181

[11] Cyril Barrett, *op. cit.*, p.5

[12] Daniel Soutif, *L'art du XXe siècle. 1939-2002. De l'art moderne à l'art contemporain*, Paris, Citadelle & Mazenod, 2005, p.43

[13] O prezentare amplă face organizatorul evenimentului, în cartea sa, *The Responsive Eye*, unde analizează trăsăturile comune artiștilor participanți.

[14] Patricia Fride-Carrassat, Isabelle Marcade, *Mișcări artistice în pictură*, București, Editura Enciclopedia RAO, 2007, p.162

[15] D.N. Zaharia, *Antinomicul în arta contemporană*, Iași, Editura Dosoftei, 1999, p.178-179

[16] *Larousse – Dicţionar de curente picturale,* p.66, s.v. *cinetism*

[17] Eleanor Heartney, *Art & Today*, London, Phaidon Press, 2008, p.82

[18] Edward Lucie-Smith, *L'art d'aujourd'hui,* Paris, Bookking International, 1996, p.291

[19] Zamfir Dumitrescu, *Structuri geometrice, structuri plastice*, Bucureşti, Editura Meridiane, 1984, p.32

[20] Umberto Eco, *Opera deschisă*, Editura Paralela 45, Pitești București, 2002, p.159

[21] Încă Maurice Denis, în 1890, formulează celebra teză a sa, conform căreia un tablou, înainte de a fi un cal, o femeie sau o anecdotă, este o suprafață plană în care culorile sunt asamblate într-o anumită ordine. Deși nabiștii nu au intenționat

Scanned with OKEN Scanner

să orienteze arta timpului spre Abstracționism, acest principiu a încurajat orientările abstracționiste de peste decenii.

[22] Fernand Hazan (ed.), *Istoria ilustrată a picturii. De la arta rupestră la arta abstractă*, București, Editura Meridiane, 1973, p.318

[23] Alain și Odette Virmaux, *Dicționar de mișcări literare și artistice contemporane*, București, Editura Nemira, 2001, p.7, s.v. *abstracție geometrică*

[24] Jenefer Robinson, in Jane Turner (ed.), *op. cit.*, vol.8, p.838, s.v. *Dewasne, Jean*

[25] Dan Grigorescu, *Dicționarul avangardelor*, București, Editura Enciclopedică, 2003, p.184, s.v. *Dewasne, Jean*

[26] În care definește un adevărat alfabet plastic (fiecare literă poate fi transcrisă prin asocierea unei forme și a unei culori), intenția cinetică fiind evidentă: „Timpul și spațiul sunt limitate de mișcare. Totul este finit. Totul va fi finit. Electricitatea, microbii – existau înainte de a fi descoperiți, pământul se învârtea înainte de a se fi înțeles acest fapt. Realitățile de mâine sunt conținute în realitățile de astăzi. Mișcarea îmbrățișează totul, cuprinde totul, domină totul, pătrunde peste tot. Nimic nu este izolat complet, nimic nu este independent – în volum, în linie, în plan, în culori", spunea Herbin în *Abstraction Creation*, No 1, 1932, apud Frank Popper, *L'art cinetique*, Paris, Gauthier-Villars Éditeur, 1970, p.66

[27] Ante Glibota, *op. cit.*, p.146

[28] Matthew Gale, in Jane Turner (ed.), *op. cit.*, vol.20, p.97-98, s.v. *Magnelli, Alberto (Giovanni Cesare)*

[29] Ronald Alley, in Jane Turner (ed.), *op. cit.*, vol.22, p.150-151, s.v. *Mortensen, Richard*

[30] Hans L.C. Jaffé, *Piet Mondrian*, New York, Harry N. Abrams, In., 1985, p.126

[31] Cyril Barrett, *op. cit.*, p.14

[32] „Formele lui Pevsner deschid și penetrează spațiul ca niște proiectile ... cea mai mare parte a operelor lui Pevsner sunt niște simboluri libere ale mișcării universului ... Aceste forme exprimă, în principiu, spațiul și energia, dar sursa lor primară se află în profunzimile emoției umane". Cf. Carola Gideon-Welcker, *Modern Plastic Art*, 1937; inclus dans *Contemporary Sculpture*, 1954, apud Frank Popper, *op. cit.*, p.80

[33] Dar deja se întâmplase acest lucru: în arhitectura barocă, în care dispăruse perspectiva frontală. Cf. Umberto Eco, *op. cit.*, p.159-160

[34] „Tatlin a fost primul care a avut ideea în 1913 să redea elemente simple, pătrate, triunghiuri etc., dar el s-a limitat să reprezinte aceste figuri cu ajutorul unor contrareliefuri, adică să le fabrice din materiale diferite, utilizând culorile lor naturale: lemn, fier, tablă cositorită etc. Malévitch, dimpotrivă, a început să exprime acestea cu ajutorul picturii pe o suprafață plană". Cf. Michel Larionov, *Souvenirs sur Malévitch*, *Aujourd'hui*, No 15, 1957, apud Frank Popper, *op. cit.*, p.51

[35] David Piper, *The illustrated history of art,* New Jersey, Crescent Book, 1995, p.409

Scanned with OKEN Scanner

[36] Paul Constantin, *Mică enciclopedie de arhitectură, arte decorative și aplicate moderne*, București, Editura Științifică și Enciclopedică, 1977, p.46-47, s.v. *constructivism*

[37] Eleanor Heartney, *op. cit.*, p.66

[38] David Piper, *op. cit.*, p.405

[39] Alois Riegl, *Istoria artei ca istorie a stilurilor*, București, Editura Meridiane, 1998, p.61

[40] Mai puțin în ceea ce privește redarea în perspectivă, care prezenta în Antichitate incertitudini, fiind un compromis între mai multe puncte din care erau privite aceste lucrări, de către un spectator care nu stătea într-un singur loc, nemișcat, ca în fața unui decor de teatru, ci se deplasa prin camera vilei ca într-un muzeu din zilele noastre. Cf. Pavel Florenski, *Perspectiva inversă și alte scrieri*, Bucureşti, Editura Humanitas, 1997, p.33-39

[41] Pentru mai multe amănunte, vezi și Lucian Raicu, *Grafic și vizual între clasic și modern*, București, Editura Paideia, 2002, p.251 și urm.; Gianni A. Sarcone & Marie-Jo Weber, *Fantastic Optical Illusions. Over 150 Deceptive Images, Visual Tricks and Optical Puzzlers*, London, Carlton Books, 2006

[42] Victor Ernest Mașek, *Artă și matematică*, București, Editura politică, 1972, p.100

[43] Cuvântul folosit de țesători provine din cuvântul *mohair*: o țesătură făcută din părul fin al caprei de Angora.

[44] Rene Parola, *Optical Art. Theory and Practice*, New York, Van Nostrand Reinhold Company, 1969, p.55

[45] Vezi și Rudolf Arnheim, *Arta și percepția vizuală. O psihologie a văzului creator*, București, Editura Meridiane, 1979, p.409

[46] *Ibidem*

[47] Vezi și Rene Parola, *op. cit.*, p.47

[48] M.C. Escher, *L'oeuvre Graphique*, Berlin, Taschen, 1990, p.11

[49] Dar și al dezinvolturii tușelor... Cf. John House, in *42. Impressionism*, in Lawrence Gowing (ed.), *A History of Art,* Oxfordshire, Grange Books, 1995, p.791

[50] Ingo F. Walther (ed.), *Art of the 20th Century*, Köln, Taschen, 2000, p.12

[51] Colin Harrison, in Jane Turner (ed.), *op. cit.*, vol.8, p.645, s.v. *Delacroix, (Ferdinand-)Eugene(-Victor)*. „Este recomandabil să nu se fuzioneze tușele, ca acestea să apară fuzionate natural de la distanță. În acest mod, culoarea va câștiga în energie și în prospețime", scria Delacroix în *Jurnalul* său. Cf. Horst de la Croix, R.G. Tansey, *op. cit.*, p.741

[52] Jane Block, in Jane Turner (ed.), *op. cit.*, vol.22, p.754, s.v. *Neo-Impressionism*

[53] Conform lui Chevreul, „Din momentul în care privim cu oarecare atenție, în același timp, două obiecte colorate, fiecare dintre ele este perceput nu în propria-i culoare, adică așa cum ar fi apărut dacă ar fi fost văzut izolat, ci într-o tentă ce rezultă din culoarea proprie și complementara culorii celuilalt obiect. Pe de altă parte, dacă culorile obiectelor nu sînt în același ton, tonul cel mai luminos se va stinge și tonul cel mai întunecat se va aprinde. În concluzie, ele vor apare, prin

Scanned with OKEN Scanner

juxtapunere, diferite de ceea ce sînt în realitate". Cf. Charles Bouleau, *Geometria secretă a pictorilor*, Editura Meridiane, București, 1979, p.227

[54] Constantin Prut, *Dicționar de artă modernă*, București, Editura Albatros, 1982, p.206, s.v. *Impresionismul*

[55] William Fleming, *Arte și idei*, vol.II, București, Editura Meridiane, 1983, p.246

[56] Ingo F. Walther (ed.), *op. cit.*, p.12

[57] „Tehnica impresioniștilor este instinctivă și instantanee, cea a neoimpresioniștilor este studiată și constantă", va spune Signac. Cf. Ronald Pickvance, *43. Post-Impressionism*, in Lawrence Gowing (ed.), *op. cit.*, p.806

[58] Vezi Paul Constantin, *Culoare, artă, ambient*, București, Editura Meridiane, 1979, passim

[59] Nadeije Laneyrie-Dagen, *Pictura, secrete și dezvăluiri*, București, Editura Enciclopedia RAO, 2004, p.237

[60] Cyril Barrett, *op. cit.*, p.8

[61] Pictura în puncte colorate juxtapuse. Cf. Ingo F. Walther (ed.), *op. cit.*, p.12

[62] Claude Frontisi (coord.), *Istoria vizuală a artei*, București, Editura Enciclopedia RAO, 2003, p.357

[63] Pictura în zone separate de culoare. Cf. Ingo F. Walther (ed.), *op. cit.*, p.12

[64] Albert Elsen, *Temele artei. O introducere în istoria și aprecierea artei*, vol.II, București, Editura Meridiane, 1983, p.313

[65] Rene Parola, *op. cit.*, p.116

[66] D.C. Barrett in Jane Turner (ed.), *op. cit.*, vol.26, p.392, s.v. *Riley, Bridget*

[67] Cyril Barrett, *op. cit.*, p.170

[68] Termenul este considerat de critica actuală o invenție literară, aproape fără conținut, nereflectând o mișcare picturală reală. Cf. Alain și Odette Virmaux, *op. cit.*, p.154, s.v. *orfism*

[69] Pentru că, deși pentru Delaunay, așa cum afirma în *Caietele* sale, „Pictura abstractă vie nu e alcătuită din elemente geometrice, fiindcă noul nu constă în felul cum sunt distribuite figurile geometrice, ci în mobilitatea elementelor constituind ritmic elementele colorate ale operei", reprezentările sale picturale sunt figurări geometrice. Cf. Robert Delaunay, *Du cubisme a l'art abstrait*, 1934, p.95, apud Rene Passeron, *Opera picturală și funcțiile aparenței*, București, Editura Meridiane, 1982, p.239

[70] Cyril Barrett, *op. cit.*, p.9

[71] Charles Bouleau, *op.cit.*, p.245

[72] David Piper, *op. cit.*, p.399

[73] Bernard Dorival, *Pictori francezi ai secolului XX. Nabiști, fovi, cubiști, 1889-1914*, vol.I, București, Editura Meridiane, 1983, p.133 (vezi și p.150)

[74] David Piper, *op. cit.*, p.399

[75] Bernard Dorival, *op. cit.*, p.131

[76] Frank Popper, *op. cit.*, p.89

[77] George Oprescu, *Theodore Gericault*, București, Editura Meridiane, 1962, p.80

Scanned with OKEN Scanner

[78] Rudolf Arnheim, *Arta și percepția...*, p.413

[79] „...un cal în goană nu are patru picioare: are douăzeci și mișcările lor sunt triunghiulare", scria Marinetti în *Manifestul futurismului*, apud Grigore Arbore, *Futurismul*, București, Editura Meridiane, 1975, p.39

[80] Prezentarea duratei sub forma mișcării își are începuturile în dinamismul picturii baroce. Cf. Charles Bouleau, *op. cit.*, p.246

[81] David Piper, *op. cit.*, p.400

[82] Codrina-Laura Ioniță, *op. cit.*, p.74-76

[83] Cu privire la *Nud...*, Duchamp își va exprima el însuși interesul pentru redarea abstractizată a mișcării: „Nu este vorba în acest tablou despre o pictură, ci despre o organizare a unor elemente cinetice, despre o expresie a timpului și a spațiului prin prezentarea abstractă (n.n.) a mișcării". Cf. Frank Popper, *op. cit.*, p.45

[84] El introduce în Cubism pentru prima dată mișcarea, cu acest tablou. Cf. Bernard Dorival, *op. cit.*, p.152

[85] David Piper, *op. cit.*, p.401

[86] Vezi mai multe în John Musgrove, in Jane Turner (ed.), *op. cit.*, vol.11, p.868-869, s.v. *Futurism, II. Architecture*

[87] Vezi Paul Constantin, *Mică enciclopedie...*, p.80-81, s.v. *futurism*

[88] Victor Ernst Maşek, *Designul şi calitatea vieţii*, Bucureşti, Editura ştiinţifică şi enciclopedică, 1988, p.15

[89] Claude Frontisi (coord.), *op. cit.*, p.416

[90] „Arhitecți, pictori, sculptori, noi toți trebuie să ne întoarcem la meșteșuguri! Pentru că nu există artă profesionistă. Nu există nicio diferență importantă între artist și artizan. Artistul este un meșter entuziast. Prin grație divină și în rare momente de inspirație care transcend dorința, arta poate fi produsă inconștient prin muncă manuală, dar o bază de artizanat este esențială pentru fiecare artist. Acolo se află sursa de creativitate primordială", spunea manifestul Bauhaus-ului din 1919, apud David Raizman, *History of Modern Design. Graphics and Products since the Industrial Revolution*, London, Laurence King Publishing, 2003, p.181

[91] Mary Hollingsworth, *Arta în istoria umanităţii,* Bucureşti, Enciclopedia RAO, 2004, p.462

[92] Fondatorii revistei chiar considerau Cubismul ca stând la baza Neoplasticismului.

[93] Ingo F. Walther (ed.), *op. cit.*, p.345

[94] Pentru amănunte, vezi David Raizman, *op. cit.*, p.185-186

[95] Belgica Rodriguez, in Jane Turner (ed.), *op. cit.*, vol.8, p.221, s.v. *Cruz-Diez, Carlos*

[96] Paul Constantin, *Mică enciclopedie...*, p.32, s.v. *Bauhaus, școala*

[97] Din păcate, în acest punct, programul Bauhaus-ului nu a avut succes, din perspectiva imposibilității – din cauza costurilor de producție – aplicării în economia de consum (este vorba despre o ideologie a producției, nu a consumului). Cf. Giulio Carlo Argan, *Proliferarea societății de consum înseamnă sfârșitul artei*, in *Arta viitorului. Prospecțiuni estetice*, Victor Ernest Maşek

Scanned with OKEN Scanner

(antologie, prefață și traduceri), București, Editura Meridiane, 1979, p.231-233; Claude Frontisi (coord.), *op. cit.*, p.416

[98] Zamfir Dumitrescu, *op. cit.*, p.67

[99] *Les grands maîtres de la peinture*, Paris, Éd. Hachette, 1989, p.1406

[100] Dan Grigorescu, *op. cit.*, p.529, s.v. *Poons, Lawrence (Larry)*

[101] Zamfir Dumitrescu, *op. cit.*, p.77

[102] Ioan Frunzetti, *Pegas între Meduză și Perseu*, vol.I, *Gâlceava și împăcarea văzului cu lumea*, București, Editura Meridiane, 1985, p.227

[103] Edward Lucie-Smith, *op. cit.*, p.310-311

[104] El, de altfel, își întemeiază creațiile pe matematică, nu pe hazard. Cf. Ante Glibota, *op. cit.*, p.154

[105] David Piper, *op. cit.*, p.492

[106] Frank Popper, *op. cit.*, p.92

[107] Magdalena Holzhey, *Victor Vasarely 1906-1997. Pure Vision*, Köln, Taschen, 2005, p.8

[108] Albert Elsen, *op. cit.*, p.312

[109] David Piper, *op. cit.*, p.492

[110] Juan Eduardo Cirlot, *op. cit.*, p.175

[111] Franck Popper, in Jane Turner (ed.), *op. cit.*, vol.23, New York, Grove'Dictionaries, 1996, p.448, s.v. *Op art*

[112] „Forma și culoarea formează un tot. Culoarea nu devine calitate decât prin delimitarea ei în forme. Două forme-culori, în mod necesar contrastante, constituie unitatea plastică, deci unitatea creației", scria artistul în *Manifestul galben* din 1955. Cf. Albert Châtelet, in Albert Bernard Châtelet, Philippe Groslier (coord.), *Istoria artei,* Bucureşti, Editura Univers Enciclopedic, 2006, p.847

[113] Edward Lucie-Smith, *op. cit.*, p.313

[114] Silvia Lucchesi, in Jane Turner (ed.), *op. cit.*, vol.6, p.21, s.v. *Castellani, Enrico*

[115] Stephen Bann, in Jane Turner (ed.), *op. cit.*, vol.19, p.209, s.v. *Le Parc, Julio*

[116] Stephan von Wiese, in Jane Turner (ed.), *op. cit.*, vol.31, p.825, s.v. *Uecker, Günther*

[117] Inmaculada Julian, in Jane Turner (ed.), *op. cit.*, vol.28, p.914, s.v. *Sempere, Euschio*

[118] El inventează tabloul transformabil în lamele. Cf. Patricia Fride-Carrassat, Isabelle Marcade, *op. cit.*, p.164

[119] Albert Châtelet, in Albert Bernard Châtelet, Philippe Groslier (coord.), *op. cit.*, p.847

[120] Cyril Barrett, *op. cit.*, p.159

[121] Marco Meneguzzo, in Jane Turner (ed.), *op. cit.*, vol.9, p.168, s.v. *Dorazio, Piero*

[122] Edward Lucie-Smith, *op. cit.*, p.305

[123] *Ibidem*, p.300-301

[124] Albert Châtelet, in Albert Bernard Châtelet, Philippe Groslier (coord.), *op. cit.*, p.848

Scanned with OKEN Scanner

[125] După cum el însuși scria: „Lucrările mele sînt de natură experimentală și se axează pe o cercetare a efectelor culorilor complementare de mare intensitate când sunt juxtapuse și a schimbărilor optice care rezultă". Cf. Constantin Prut, *op. cit.*, p.23, s.v. *Anuszkiewicz*

[126] Albert Elsen, *op. cit.*, p.313

[127] Giulio Carlo Argan, *Arta modernă. 1770-1970*, vol.II, București, Editura Meridiane, 1982, p.276

[128] Edward Lucie-Smith, *op. cit.*, p.296-297

[129] Cyril Barrett, *op. cit.*, p.47

[130] Giulio Carlo Argan, *op. cit.*, p.275-276

[131] O *imagine-fantomă*, virtuală, negativă sau complementară, apărută după stimularea prelungită a privirii. Cf. Gianni A. Sarcone & Marie-Jo Weber, *op. cit.*, p.13

[132] Cyril Barrett, *op. cit.*, p.55 și urm.

[133] Edward Lucie-Smith, *op. cit.*, p.300

[134] Cyril Barrett, *op. cit.*, p.50

[135] *Ibidem*, p.56

[136] Rene Parola, *op. cit.*, p.131

[137] Jasia Reinhardt, *Yaacov Agam*, Londres, 1966, apud Edward Lucie-Smith, *op. cit.*, p.304

[138] După cum spunea Jean Clay, prefațându-l pe Soto: „În inima «Penetrabilelor» noi trăim experiența unei lumi fără proporții, în care centrul este peste tot și circumferința nicăieri, o lume fără formă, fără demarcație (...). Un «Penetrabil» este prin definiție nelimitat. El poate invada spațiul total". Cf. Roger Bordier, *L'objet contre l'art*, Éd. Hachette, 1972, p.171

[139] Constantin Prut, *op. cit.*, p.14

[140] *Ibidem*, p.13

[141] Nicolas Schöffer, *op. cit.*, p.125-129

[142] Ante Glibota, *op. cit.*, p.140

[143] D.C. Barrett in Jane Turner (ed.), *op. cit.*, vol.1, p.448, s.v. *Agam, Yaacov*

[144] Vezi Magdalena Holzhey, *op. cit.*, p.82

[145] D.C. Barrett in Jane Turner (ed.), *op. cit.*, vol.22, p.97, s.v. *Morellet, Francois*

[146] D.N. Zaharia, *op. cit.*, p.227

[147] Frank Popper, *op. cit.*, p.207

[148] Pentru detalii, vezi Franck Popper. *Ibidem*, p.173

[149] Ante Glibota, *op. cit.*, p.157

[150] Cyril Barrett, *op. cit.*, p.108

[151] „Opera multiplicabilă este concepută de autor pentru a fi produsă în multe exemplare mulțumită unor tehnici industriale. Nu este vorba, deci, despre o reproducere aproximativă a unei piese unice originale, cum este cazul normal în reproducerile de artă", definesc Enzo Mari și Umberto Eco acest concept, în

Scanned with OKEN Scanner

lucrarea lor, *Arte programmata, Catalogue Olivetti*, Milan, mai 1962, apud Frank Popper, *op. cit.*, p.98

[152] Nicolas Schöffer, *op. cit.*, p.123

[153] Magdalena Holzhey, *op. cit.*, p.59

[154] Cyril Barrett, *op. cit.*, p.108

[155] „Dacă arta ieri semnifica «a simţi şi a face», azi ea semnifică «concepere şi ordonare a facerii». Dacă ieri longevitatea unei opere ţinea de excelenţa materialelor, de perfecţiunea tehnică şi de măiestria manuală, astăzi ea ţine de cunoaşterea unei posibilităţi de recreare, multiplicare şi expansiune. Astfel, produsul lucrat dispare o dată cu mitul unicităţii, iar opera, capabilă să fie difuzată, triumfă în fine, datorită maşinii şi prin maşină". Cf. Victor Vasarely, in Aldo Pellegrini, *New Tendencies in Art*, London, 1966, p.166-167, apud Edward Lucie-Smith, *op. cit.*, p.298

[156] Albert Bernard Châtelet, Philippe Groslier (coord.), *op. cit.*, p.847

[157] Magdalena Holzhey, *op. cit.*, p.59

[158] Edward Lucie-Smith, *op. cit.*, p.291

[159] *Ibidem*, p.304

[160] Ante Glibota, *op. cit.*, p.140

[161] *Larousse – Dicţionar de curente picturale*, p.133, s.v. *Gruppo T*

[162] Vezi mai multe in Charles Harrison & Paul Wood, *Art in Theory. 1900-2000. An Anthology of Changing Ideas*, Oxford, Blackwell Publishing, 2003, p.725-727

[163] Patricia Fride-Carrassat, Isabelle Marcade, *op. cit.*, p.162

[164] Edward Lucie-Smith, *op. cit.*, p.297

[165] Cyril Barrett, *op. cit.*, p.104

[166] Pentru detalii, vezi Frank Popper, *op. cit.*, p.174

[167] Patricia Fride-Carrassat, Isabelle Marcade, *op. cit.*, p.162

[168] Cyril Barrett, *op. cit.*, p.158

[169] Edward Lucie-Smith, *op. cit.*, p.298

[170] Anthony F. Janson, *History of Art*, New York, Harry Abrams, 1986, p.726

[171] Nicolas Schöffer, *op. cit.*, p.119 și urm.

[172] Constantin Prut, *op. cit.*, p.460

[173] „Nu putem lăsa veşnic bucuria artei unei elite de *connesseurs*". Cf. Magdalena Holzhey, *op. cit.*, p.64

[174] Alain și Odette Virmaux, *op. cit.*, p.66, s.v. *Exat 51*

[175] Edward Lucie-Smith, *op. cit.*, p.313

[176] D.N. Zaharia, *op. cit.*, p.208

[177] Vezi *Muzicoscopul*, o orgă de lumină acționată de o claviatură electronică, pe care executantul o manevrează derulând pe un ecran jocuri de lumini și culori. Cf. Frank Popper, *op. cit.*, p.164

[178] Ante Glibota, *op. cit.*, p.146

[179] Paul Ardenne, *Art l'âge contemporain. Une histoire des arts plastiques a la fin du XXe siècle*, Paris, Éditions du Regard, 1997, p.269-270

Scanned with OKEN Scanner

[180] Prima imagine fractală a fost *peisajul* de pe coperta revistei *Scientific American*, august, 1985. Cf. https://en.wikipedia.org/wiki/Fractal_art

[181] „Eu n-am descoperit faptul că norii seamănă cu nişte valuri, aşezate peste alte valuri, la rândul lor aşezate peste alte valuri. Lucrul acesta îl ştie orice copil. Ceea ce am făcut eu a fost să identific instrumentele prin care această percepţie intuitivă a formei să poată fi transformată în ceva ştiinţific". Cf. Benjamin Wooley, *Virtual Worlds. A Journey in Hype and Hyperreality*, Oxford UK & Cambridge USA, Blackwell, 1992, p.89, apud Ion Manolescu, *Videologia. O teorie tehnoculturală a imaginii globale,* Iaşi, Editura Polirom, 2003, p.51

[182] Termenul *fractal* este derivat din latinescul *fractus*: spart, neregulat, fragmentat. *Ibidem*

[183] *Les Objets fractals: formes, hasard et dimension*, publicată în 1975

[184] Ion Manolescu, *op. cit.*, p.50

[185] „De ce geometria este deseori descrisă ca «rece» și «aridă». Unul din motive constă în neputința ei de a descrie forma unui nor, a unui munte, a unei linii de coastă sau a unui copac. Norii nu sunt sfere, munții nu sunt conuri, liniile de coastă nu sunt cercuri, scoarța copacului nu e netedă și nici fulgerul nu se propagă în linie dreaptă", scria în 1982 Benoit Mandelbrot, în cartea sa, *Geometria fractală a naturii*, apud Dick Oliver, *Fractali*, București, Editura Teora, 1996, p.74

[186] Roy Ascott, *The Cybernetic Stance*, *Leonardo* (London), I/3, 1968, apud Frank Popper, *op. cit.*, p.207

[187] https://en.wikipedia.org/wiki/Clifford_A._Pickover

[188] Ion Manolescu, *op. cit.*, p.53-56

[189] https://en.wikipedia.org/wiki/Heinz-Otto_Peitgen

[190] Dick Oliver, *op. cit.*, p.81

[191] http://www.jeanpaul-agosti.fr/parcours/biographie

[192] http://www.leonardo.info/gallery/gallery341/agosti.html

[193] http://fr.contemporain.wikia.com/wiki/Carlos_Ginzburg

[194] https://en.wikipedia.org/wiki/Carlos_Ginzburg

[195] http://www.leonardo.info/gallery/gallery341/ginzburg.html

[196] http://www.leonardo.info/gallery/gallery341/berko.html

[197] http://scottdraves.com/about.html

[198] https://en.wikipedia.org/wiki/Scott_Draves

[199] https://en.wikipedia.org/wiki/Fractal_art

[200] Dick Oliver, *op. cit.*, p.270

[201] Gheorghe Achiței, *Frumosul dincolo de artă*, București, Editura Meridiane, 1988, p.317

[202] Anthony Bertram, *Design*, London, 1938, apud Lucian Raicu, *op. cit.*, p.323

[203] Victor Ernst Maşek, *Designul...*, p.5

[204] Eleanor Heartney, *op. cit.*, p.80

[205] Gheorghe Achiței, *op. cit.*, p.360

[206] Maria Urmă, *Spațiul în artele vizuale*, Iași, Editura Junimea, 2001, p.56

Scanned with OKEN Scanner

[207] Paul Constantin, *Culoare...*, p.181

[208] http://www.eschergranada.com/en/exhibition/sections/itemlist/category/17-section-7

[209] „*Reverspectives* sunt picturi tridimensionale care, atunci când sunt privite din față dau inițial impresia unei suprafețe plane pictate care arată o vedere în perspectivă. Cu toate acestea, de îndată ce privitorul se mișcă, suprafața tridimensională care susține punctul de vedere în perspectivă accentuează profunzimea imaginii și accelerează schimbarea perspectivei mult mai mult decât creierul permite în mod normal. Acest lucru oferă o impresie puternică și adesea derutantă de profunzime și de mișcare". Cf. https://en.wikipedia.org/wiki/Patrick_Hughes_%28artist%29

[210] http://www.flowersgallery.com/artists/view/patrick-hughes

[211] Jeni Pralea, *Designul în contextul proiectării produsului industrial*, Iași, Editura Artes, 2009, p.7

[212] Pentru detalii, vezi Gheorghe Achiței, *op. cit.*, p.362-367

[213] Charlotte & Peter Fiell, *Industrial Design A-Z*, Köln, Taschen, 2003, p.7

[214] Vezi și Paul Constantin, *Mică enciclopedie...*, p.58-59, s.v. *design, industrial*

[215] Francis D.K. Ching, Cokky Binggeli, *Interior design. Illustrated*, New Jersey, John Wiley & Sons, 2005, p.304

[216] Oricum, candelabrele ajung a fi un adevărat centru de interes, fiind mai mult strălucitoare decât luminoase... *Ibidem*, p.257

[217] Vezi Adina Nanu, *Arta pe om. Look-ul și înțelesul semnelor vestimentare*, București, Editura Compania, 2001

[218] *Fashion. A History from the 18th to the 20th Century. The Collection of the Kyoto Institute*, vol.II: *20th Century*, Köln, Taschen, 2006, p.575

[219] Dan Grigorescu, *op. cit.*, p.497, s.v. *Op Art*

[220] Marnie Fogg (ed.), *Moda – Istoria completă*, București, Editura RAO, 2015, p.363

[221] Pentru detalii, vezi Cornelia Brustureanu, *Repere estetice în vestimentație*, Iași, Editura Artes, 2012, p.96-99

[222] *Fashion. A History from the 18th to the 20th Century...*, p.576

[223] Vezi Adina Nanu, *op. cit.*, p.20 și urm.

[224] Antonela Curteza, *Design vestimentar*, Iași, Editura Ankaroma, 1998, p.199

[225] *Ibidem*

[226] Gheorghe Achiței, *op. cit.*, p.362

[227] Jeni Pralea, *Designul în contextul proiectării produsului industrial*, Iași, Editura Artes, 2009, p.71

[228] *Codamin P*

[229] Magda Sficlea Obreja, *Designul cotidianelor între constrângeri și libertăți*, Iași, Editura Artes, 2005, p.55

[230] Pentru mai multe amănunte, vezi Dan Mihăilescu, *Limbajul culorilor şi al formelor*, Bucureşti, Editura Ştiinţifică şi Enciclopedică, 1980, p.56-59

Scanned with OKEN Scanner

[231] Rudolf Arnheim, *Arta și percepția...*, p.334

[232] Vezi amănunte în Paul Constantin, *Culoare...*, p.17

[233] *Ibidem*, p.18

[234] M. Denis, *Art et critique*, 23 august 1890, apud Bernard Dorival, *op. cit.*, p.29

[235] O fabrică din Franţa care dorea ţeserea unui model contrastant roşu-negru a constatat cu surprindere că negrul din jurul roşului devenea verzui. Rezolvarea ar fi fost înlocuirea negrului cu o nuanță încălzită a negrului spre un brun-închis. Cf. Miruna Hașegan, *Imprimeurile industriale – artă și tehnologie*, Iași, Editura Artes, 1998, p.30

[236] Despre puncte nodale, vezi Rudolf Arnheim, *Forța centrului vizual*, București, Editura Meridiane, 1995, p.158 și urm.

[237] Despre volume și vectori, *Ibidem*, p.156 și urm.

[238] Despre delimitări și rame, *Ibidem*, p.76 și urm.

[239] Una foarte științifică este realizată de istoricul de artă și esteticianul Franck Popper. Cf. Frank Popper, *op. cit.*, passim

[240] Vezi și Cyril Barrett, *op. cit.*; Ante Glibota, *op. cit.*; Rene Parola, *op. cit.*

[241] De fapt, acest mod de difuzare indirectă – a operelor lui Vasarely, de exemplu – a fost mai eficace decât difuzarea lucrărilor originale ale artistului, când acesta le voia la scară mare.

[242] Chiar în vestimentație uneori, se ajunge la adevărate compoziţii semiotice (cu semne care generează anumite efecte). În cazul compoziţiilor Op, efectul de sugerare a mişcării este pronunţat, în scopul de a capta atenţia. Aşadar, se obţin adevărate compoziţii cinetice, în care se aplică procedee de algoritmie plastică (organizare serială de motive decorative), obţinându-se imprimeuri, unde, ca într-o melodie, rimează între ele figuri geometrice, culori, contraste.

Scanned with OKEN Scanner

©2016 Editura Artes
Str.Costache Negruzzi, nr. 7-9
Iași, România
Tel.: 0755101095
www.artesiasi.ro
artes@arteiasi.ro
Tipar digital realizat la tipografia Editurii „Artes”

Scanned with OKEN Scanner

ESENȚIAL

ARTE VIZUALE

Lucrarea *Tendințe și aplicații ale Op Art-ului* pune în discuție un fenomen mai puțin cunoscut publicului de artă contemporană, dar foarte la modă în anii 60 – cărora aparține începutul acestei mișcări artistice –, o artă deosebită și provocatoare pentru privitorul invitat ca participant mai mult sau mai puțin activ la făurirea operei de artă. ...Precum și pentru artistul și mai ales pentru viitorul artist – chemați să experimenteze pe baza propunerilor personale ale autoarei, cu care se încheie periplul prin lumea aceasta captivantă, mereu în schimbare.

Artă a sugerării, prin rigoare geometrică, a profunzimii și mișcării pe suprafața plană a tabloului, Op Art-ul este prin el însuși o noutate datorită originalității; un plus de farmec se adaugă atunci când îi înțelegem posibilitățile creatoare în ceea ce privește aplicațiile practice ale acestuia.

IOANA-IULIA OLARU

Scanned with OKEN Scanner